K
AMIGA PC
3DO
CD-ROM
MACINTOSH
IL RITORNO DI STAUF
K VISITA LA TRILOBYTE
B-RENDER
IL FUTURO DELLA GRAFICA POLIGONALE
GUIDA AL DIVERT
Anno VI n. 7-8
LUGLIO/AGOSTO 1994
Lire 5500
TIE FIGHTER
AL SERVIZIO DI DARTH VADER
ESCLUSIVA MONDIALE
IL NUOVO CAPOLAVORO DELL'AUTORE DI ALONE IN THE DARK
ISSN 1122-1313
Glénat
Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio
TNT
POLICE QUEST IV
RAVENLOFT
BATTLE ISLE 2
RECENSIONI ANTEPRIME
THEME PARK • 1942 PACIFIC AIR WAR • HARPOON 2 • IMPOSSIBLE MISSION 2025 • BANSHEE • INHERIT THE EARTH • SAIL SIMULATOR • DELTA V • OUT TO LUNCH • ROBINSON'S REQUIEM • FIFA SOCCER • KICK OFF 3 • WORLD CUP USA 94 • WORLD CUP YEAR 94 • POPULOUS 2 • PRINCE OF PERSIA 2 • T-RACER • SUPER METHANE BROS • JURASSIC PARK INTERACTIVE

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

AMIGA

Titolo	Prezzo
A-TRAIN (HIT SQUAD)	38.900
A320 AIRBUS	99.900
AIR FORCE COMMANDER	79.900
AIR SUPPLY	35.900
AIR SUPPORT	69.900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	69.900
ALIEN 3	59.900
ALIEN BREED 2	69.900
AMBERMOON	telef.
AMBERSTAR	69.900
APOCALYPSE	59.900
ARABIAN NIGHTS	49.900
ARCADE POOL	39.900
ARMOUR GEDDON II	telef.
AWARD WINNERS II	79.900
BATTLE ISLE '93	69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900
BATTLETOADS	49.900
BEASTLORD	59.900
BENEATH A STEEL SKY	99.900
BENEFACTOR	telef.
BEST OF THE BEST	telef.
BIRDS OF PREY	79.900
BLADE OF DESTINY	119.900
BLASTAR	59.900
BODY BLOWS	59.900
BODY BLOWS 2	69.900
BRIAN THE LION	79.900
BRUTAL FOOTBALL	59.900
BUBBA'N'STIX	69.900
BURNING RUBBER	69.900
CAMPAIGN 2	89.900
CANNON FODDER	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	69.900
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK II	59.900
CIVILIZATION	109.900
CLIFFHANGER	69.900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	telef.
COMBAT AIR PATROL	79.900
COOL SPOT	69.900
COSMIC SPACEHEAD	59.900
CRASH DUMMIES	59.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
CYBER PUNK	59.900
D-DAY	99.900
DANGEROUS STREETS	59.900
DARKMERE	69.900
DARKSEED	telef.
DEEP CORE	59.900
DENNIS	59.900
DESERT STRIKE	69.900
DISPOSABLE HERO	69.900
DOGFIGHT (ITA)	99.900
DONK	59.900
DRACULA	69.900
DUNE II	89.900
ELFMANIA	69.900
EMPIRE SOCCER	62.900
EUROPEAN CHAMPIONS	59.900
F1 GRAND PRIX	89.900
F117A NIGHTHAWK	109.900
F17 CHALLENGE	39.900
FANTASTIC DIZZY	59.900
FATMAN	69.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	telef.
FLASHBACK	109.900
FORMULA 1	59.900
FRONTIER - ELITE II	79.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GENESIA	79.900
GLOBAL DOMINATION	99.900
GLOBDULE	69.900
GOAL (KICK OFF III)	59.900
GOBLINS III	89.900
GUNSHIP 2000	109.900
HARPOON 1.2.1	89.900
HEIMDALL II	79.900
HERO QUEST II	telef.
HIRED GUNS	79.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	59.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900
INDIANAPOLIS 500 (HIT SQUAD)	39.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900
JAMES POND II - ROBOCOD	39.900
JET STRIKE	59.900
JURASSIC PARK	59.900
K240	69.900
KICK OFF 3	telef.
KING'S QUEST V	99.900
KING'S QUEST VI	telef.
KING'S TABLE	79.900
KINGMAKER	89.900
KIT VICIOUS	telef.
KRUSTY'S FUN HOUSE	59.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900
LAST ACTION HERO	69.900
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	89.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LEGEND OF KYRANDIA	99.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900
LION HEART	59.900
LITIL DIVIL	telef.
LIVING PINBALL	telef.
LOTUS TRILOGY	59.900
MAGIC BOY	59.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
METAMORPHOSIS	telef.
MICROMACHINES	59.900
MONKEY ISLAND 2	119.900
MORTAL KOMBAT	69.900
MR NUTZ	49.900
NAUGHTY ONES	69.900
NICKY 2	telef.
NO SECOND PRIZE	59.900
ONE STEP BEYOND	49.900
OVERDRIVE	59.900
PERIHELION	79.900
PINKIE	telef.
PREMIER MANAGER 2	69.900
PRIME MOVER	59.900
PRINCE OF PERSIA	29.900
PROJECT-X	39.900
PUGGSY	79.900
QWAK	39.900
RALLY	telef.
REACH FOR THE SKIES	89.900
REACH OUT FOR GOLD	telef.
REALMS OF DARKNESS	telef.
RETEE 2	59.900
RISE OF THE ROBOTS	telef.
ROAD RUSH	39.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	99.900
RYDER CUP	telef.
S.U.B.	71.900
SECOND SAMURAI	79.900
SEEK AND DESTROY	59.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SIERRA SOCCER	63.900
SIM ANT	39.900
SIM LIFE	89.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900
SKELETON KREW	telef.
SKI OR DIE	49.900
SKIDMARKS	59.900
SLEEPWALKER	49.900
SOCCER KID	59.900
SPACE HULK	99.900
STARDUST	telef.
STREET FIGHTER 2	59.900
STRIKER 2	telef.
SUMMER OLYMPICS	59.900
SUPER METHANE BROTHERS	59.900
SUPERFROG	79.900
SURF NINJAS	59.900
SYNDICATE	79.900
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	99.900
TENSAI	telef.
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69.900
TETRIS + 7 COLORS	69.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	telef.
THE SETTLERS	89.900
TORNADO	79.900
TOTAL CARNAGE	69.900
TRADERS	telef.
TURNING POINTS	79.900
TURRICAN 3	49.900
URIDIUM 2	69.900
WALKER	69.900
WAR IN THE GULF	89.900
WATERWORLD	telef.
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	59.900
WING COMMANDER	89.900
WINTER OLYMPICS	89.900
WIZ'N'LIZ	69.900
WIZKID	39.900
WONDER DOG	50.900
WORLD CUP USA 94	69.900
YO! JOE!	69.900
ZOOL	49.900
ZOOL 2	49.900

AMIGA CD32™

Titolo	Prezzo
AKIRA	59.900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	59.900
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	69.900
AMERICAN FOOTBALL	59.900
ARABIAN NIGHTS	49.900
BATTLECHESS	69.900
BEAVERS	59.900
BRUTAL FOOTBALL	69.900
BUBBA'N'STIX	59.900
BUZZ	62.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.900
CASTLES II	69.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	39.900
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK II	59.900
D/GENERATION	49.900
DANGEROUS STREETS	49.900
DEEP CORE	59.900
DEFENDER OF THE CROWN 2	66.900
DENNIS	39.900
DIGGERS	telef.
DISPOSABLE HERO	69.900
DONK	62.900
FIRE & ICE	69.900
FIRE FORCE	59.900
FLY HARDER	49.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FURY OF THE FURRIES	69.900
GLOBAL EFFECT	69.900
GULP	64.900
GUNSHIP 2000	69.900
HEIMDALL II	69.900
HUMANS I + II	59.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.900
JAMBALA	39.900
JAMES POND II - ROBOCOD	59.900
JAMES POND III	79.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	39.900
JURASSIC PARK	64.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LOTUS TRILOGY	69.900
MEAN ARENAS	59.900
MICROCOSM	129.900
MORPH	59.900
MORTAL KOMBAT	telef.
MYTH	39.900
NAUGHTY ONES	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	59.900
OVERKILL & LUNAR-C	59.900
PINBALL FANTASY	69.900
PIRATES GOLD	69.900
PREMIERE	49.900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69.900
PSYCHO KILLER	70.900
RYDER CUP	79.900
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	69.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.900
SLEEPWALKER	59.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
STRIP POKER LIVE	59.900
SUMMER OLYMPICS	49.900
SUPER METHANE BROTHERS	69.900
SUPER PUTTY	49.900
SURF NINJAS	59.900
T.F.X.	64.900
THE LAST NINJA	39.900
THE LOST VIKINGS	69.900
TOTAL CARNAGE	69.900
TOWN WITH NO NAME	69.900
TROLLS	49.900
TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.900
URIDIUM 2	67.900
WHALE'S VOYAGE	59.900
WINTER SUPER SPORTS	59.900
ZOOL	59.900
ZOOL 2	69.900

CDrom 89.900 — CDrom 139.900 — CDrom 69.900 — CDrom 129.900 — CDrom 139.900 / CD32 129.900 — CDrom 129.900

QUEEN COMPUTER

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

APERTO TUTTO AGOSTO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

telefona subito (011) 3090202-3081352

SOFTWARE & GAMES

THE TOP GAMES

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive - Super Nintendo - 3DO - Jaguar

PC

Titolo	Prezzo
1942 PACIFIC AIR WAR	telef.
ACES OF THE PACIFIC	99.900
ACES OVER EUROPE	109.900
AIR FORCE COMMANDER	89.900
AL-QADIN	89.900
ALIEN BREED	99.900
ALONE IN THE DARK 2	129.900
AMBERSTAR	telef.
AMBUSH AT SORINOR	99.900
ARCHON ULTRA	79.900
ARMAETH	69.900
ARMORED FIST	telef.
ATP	119.900
AWARD WINNERS II	89.900
AXESS DENIED	telef.
B-WING	79.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BATTLE OF SOUTH PACIFIC	99.900
BENEATH A STEEL SKY	109.900
BEST OF THE BEST	telef.
BIO FORGE	telef.
BLADE OF DESTINY	119.900
BLOODNET	telef.
BLUE FORCE	109.900
BODY BLOWS	79.900
BREAKLINE	69.900
BRUTAL FOOTBALL	79.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS	telef.
BURNING RUBBER	telef.
CAMPAIGN 2	99.900
CANNON FODDER	76.900
CARRIERS AT WAR II	telef.
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79.900
CIVILIZATION	99.900
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	telef.
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	109.900
COMANCHE MIS.DISK 2(OVER THE EDGE)	69.900
COMANCHE MISSION DISK 1	69.900
COMPANIONS OF XANTH	109.900
CONQUERED KINGDOMS	119.900
CORRIDOR 7	49.900
COSMIC SPACEHEAD	69.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
CYBERSPACE	99.900
D-DAY	99.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN	139.900
DAY OF THE TENTACLE	129.900
DELTA	telef.
DETROIT	99.900
DIGGERS	89.900
DOGFIGHT (ITA)	119.900
DOOM	99.900
DREAMWEB	telef.
DUNGEON HACK	129.900
EMPIRE SOCCER	72.900
EVASIVE ACTION	89.900
F14 FLEET DEFENDER	139.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900
F17 CHALLENGE	telef.
FANTASY EMPIRES	119.900
FATMAN	69.900
FATTY BEAR	telef.
FIELDS OF GLORY	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	telef.
FLASHBACK	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5	99.900
FOOTBALL PRO 93	99.900
FORMULA 1	69.900
FRONTIER - ELITE II	99.900
FURY OF THE FURRIES	89.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GARY GRISBY	139.900
GENESIA	89.900
GOAL (KICK OFF III)	69.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
GUNSHIP 2000	109.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	89.900
HEIMDALL II	89.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HIRED GUNS	89.900
HOMEY D.CLOWN	79.900
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER	telef.
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900
IN EXTREMIS	109.900
INCA II	139.900
INCREDIBLE TOONS	119.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900
INDY CAR RACING	89.900
INFERNO	telef.
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.900
ISLE OF THE DEAD	124.900
JACK THE RIPPER	telef.
JONNY QUEST	79.900
JURASSIC PARK	79.900
KASPAROV'S CHESS	139.900
KICK OFF 3	telef.
KING'S QUEST VI	109.900
KING'S TABLE	79.900
KINGS RANSOM	telef.
KRONOLOG -THE NAZI PARADOX-	124.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE	99.900
LARRY 6	139.900
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	99.900
LEGACY OF SORASIL	telef.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	telef.
LITIL DIVIL	89.900
LIVING PINBALL	telef.
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	telef.
MASTER OF ORION	109.900
MERCHANT PRINCE	109.900
MICROMACHINES	telef.
MONKEY ISLAND 2	119.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MOSCOW NIGHTS	79.900
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	99.900
NOMAD	69.900
OPERATION COMBAT II	59.900
PACIFIC STRIKE	149.900
PACIFIC STRIKE S.A.P.	79.900
PINBALL DREAMS	99.900
PINBALL DREAMS 2	55.900
PINBALL FANTASY	89.900
PIRATES GOLD	109.900
POLICE QUEST IV	119.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
PRIVATEER	139.900
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89.900
PRIVATEER S.A.P.	69.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	telef.
QUATERPOLE	telef.
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	telef.
RAVENLOFT	139.900
REACH FOR THE SKIES	99.900
REAL WEATHER PILOT	119.900
REALMS OF DARKNESS	telef.
RED CRYSTAL	109.900
RED HELL	99.900
RETEE 2	69.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900
RETURN TO ZORK	109.900
RINGWORLD	109.900
RISE OF THE ROBOTS	telef.
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900
RYDER CUP	79.900
SABRE TEAM	69.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	139.900
SANDS OF FIRE	89.900
SEA WOLF	139.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	telef.
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SHADOW CASTER	139.900
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS	telef.
SILVERBALL	69.900
SIM CITY 2000	129.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	99.900
SKI OR DIE	59.900
SPACE HULK	79.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPEED RACER	99.900
STAR REACH	telef.
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99.900
STARLORD	129.900
STARSHIP	telef.
STREET FIGHTER 2	79.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59.900
STRIKE COMMANDER T.OP.	59.900
STRONGHOLD	109.900
SUBWARS 2050	139.900
SUMMER OLYMPICS	59.900
SUPER STRIKE COMMANDER	139.900
SUPER VGA HARRIER	99.900
SUPERFROG	89.900
SURF NINJAS	79.900
SYNDICATE	109.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49.900
T.F.X.	119.900
TANKS!	99.900
TENSAI	telef.
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69.900
TERMINATOR 2029	119.900
TERMINATOR RAMPAGE	telef.
TERROR OF THE DEEP	telef.
TETRIS + 7 COLORS	79.900
THE AMERICA ALL STAR	99.900
THE BLUE & THE GRAY	109.900
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV.	69.900
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	telef.
THE DIG	telef.
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	129.900
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	telef.
THE HORDE	telef.
THE SETTLERS	telef.
THE SHADOW OF YSERBIUS	119.900
TIE FIGHTER	telef.
TORNADO & DESERT STORM	109.900
TOTAL CARNAGE	telef.
TRADERS	telef.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	telef.
TRODDLERS	69.900
TURNING POINTS	79.900
UFO	139.900
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900
ULTIMA VIII : PAGAN	149.900
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79.900
UNLIMITED ADVENTURES	telef.
UNNATURAL SELECTION	129.900
UNNECESSARY ROUGHNESS	99.900
WACKY FUNSTERS	telef.
WARLORDS II	129.900
WATERWORLD	telef.
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	69.900
WING COMMANDER II	119.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WIZARD	telef.
WOLFENSTEIN 3D	49.900
WORLD CUP USA 94	84.900
WWII:BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900
X-WING	139.900
XANTH	99.900
XENOBOTS	79.900

CDrom

Titolo	Prezzo
ADVANTAGE TENNIS	96.900
AL-QADIN	89.900
ALONE IN THE DARK	129.900
ARMAETH	59.900
B17 & SILENT SERVICE II	99.900
BATTLE ISLE 2	129.900
BATTLECHESS	99.900
BATTLES OF TIME	79.900
BETTY BOOP	39.900
BLOODNET	93.900
BLUE FORCE	99.900
CHAOS CONTINUUM	159.900
CHESS MANIAC 5 BILLION	99.900
CHESSMASTER 3000	119.900
CITY 2000	99.900
COLOSSUS	69.900
COMANCHE CD	119.900
CONSPIRACY	109.900
COVER GIRL POKER	69.900
CREATURE SHOCK	telef.
CREEPY CRAWLIES	89.900
CRITICAL PATH	119.900
CYBERRACE	99.900
CYBERWAR	telef.
CYBERWORLDS	69.900
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99.900
DAEMONSGATE	85.900
DARK SUN	119.900
DARKSEED	109.900
DAY OF THE TENTACLE	139.900
DESTINATION MARS	99.900
DIGGERS	89.900
DISCWORLD	telef.
DOOM	129.900
DRACULA UNLEASHED	99.900
DRAGON'S LAIR	95.900
DRAGONSPHERE	109.900
DUNE	119.900
DUNGEON HACK	119.900
ERIC THE UNREADY	85.900
EYE OF BEHOLDER III	89.900
F117A/F15 II + SCENARI	119.900
F15 STRIKE EAGLE III	119.900
FANTASY EMPIRES	79.900
FLY DRIVE SPECTACULAR	102.900
FORMULA 1	69.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GATEWAY II	89.900
GOLDEN 7	129.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	109.900
HAWAII HIGH MISTERY	110.900
HEIMDALL II	89.900
HELL CAB	179.900
HORDE	155.900
HUMANS I + II	79.900
INCA II	149.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	99.900
INFERNO	telef.
IRON HELIX	109.900
JFK ASSASSINATION	139.900
JURASSIC PARK	69.900
JUTLAND	129.900
KING'S QUEST IV	99.900
KING'S QUEST V	59.900
KING'S QUEST VI	119.900
KING'S TABLE	89.900
LABYRINTH OF TIME	99.900
LANDS OF LORE	129.900
LANDS OF LORE II	telef.
LARRY 6	109.900
LASERSOFT TOP TRACKS	102.900
LAURA BOW	79.900
LAURA BOW II	99.900
LEGEND OF KYRANDIA	109.900
LEMMINGS PACK	89.900
LORD OF THE RINGS	99.900
LOST IN TIME	149.900
MAD DOG MCCREE	119.900
MAN ENOUGH	139.900
MEGARACE	89.900
MICROCOSM	139.900
MONKEY ISLAND	99.900
MONKEY ISLAND VERS.256 COLORI	109.900
MOTOR STARS	134.900
MYST	149.900
NAPOLEONICS	69.900
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	89.900
NOMAD	69.900
OPERATION COMBAT II	59.900
OSCAR (TROLLS 2)	59.900
OUTPOST	telef.
PHOENIX FUN & GAMES	69.900
POLICE QUEST IV	119.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	79.900
QUANTUM GATE	159.900
QUEST & FUN	79.900
RAVENLOFT	119.900
RETURN OF THE PHANTOM	119.900
RETURN TO ZORK	129.900
REUNION	99.900
RINGWORLD	99.900
RISE OF THE ROBOTS	telef.
SABRE TEAM	71.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	89.900
SHADOW CASTER	139.900
SHADOWORLDS	49.900
SHERLOCK HOLMES	89.900
SILENT SERVICE II	129.900
SIM CITY	109.900
SINK OR SWIM	79.900
SPACE QUEST IV	79.900
SPACE SHUTTLE	109.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99.900
STAR TREK NEXT GENERATION	telef.
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKER - LA FUGA	129.900
SUMMER/WINTER CHALLENGE	49.900
SUPER STRIKE COMMANDER	149.900
SUPER VGA HARRIER	101.900
SYNDICATE PLUS	169.900
T.F.X.	109.900
THE 7TH GUEST	119.900
THE 7TH GUEST / DUNE	169.900
THE HORDE	109.900
THE LAWNMOVER MAN	139.900
THE PATRICIAN	telef.
THE SEARCH FOR CETUS	79.900
TONY LA RUSSA 2	119.900
TORNADO & DESERT STORM	99.900
UFO	119.900
ULTIMA UNDERWORLD & WING COMM. 2	190.900
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	134.900
ULTIMA VII COMPLETE	139.900
ULTIMA VIII : PAGAN	189.900
VIRTUAL MURDER II	119.900
WHALE'S & DOLPHINS	129.900
WHALE'S VOYAGE	89.900
WING COMMANDER & ULTIMA VI	159.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WINTER SUPER SPORTS	59.900
WOLFPACK	89.900
WORLD CUP USA 94	89.900
WORLD OF XEEN	102.900
WRATH OF THE DEMON	56.900
WRATH OF THE GODS	telef.

STARLORD L. 129.900

CANNON FODDER PC 89.900 Amiga 69.900

DOOM L. 99.900 — MANUALE IN ITALIANO

ARENA L. 129.900

L. 89.900

FLEET DEFENDER L. 139.900

L. 139.900

L. 139.900

PACIFIC L. 149.900

PC 69.900 Amiga 59.900

SIM CITY 2000 L. 129.900

UFO ENEMY UNKNOWN L. 139.900

PAGAN Ultima VIII L. 149.900

Wolfenstein 3D L. 49.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Questo editoriale, scritto dalla sala stampa del Consumer Electronics Show di Chicago, è un'anticipazione sulla fiera che siè svolta a Chicago tra una partita della Germania e l'altra.
Ovviamente non è possibile raccontare in così poche righe le novità del CES, ma una lista delle nuove società presenti per la prima volta a Chicago è rappresentativa di dove sta andando il settore del divertimento interattivo: Turner Interactive, Fox Interactive, Paramount Interactive, Paramount Publishing Media, GTE Interactive Media, The Discovery Channel, National Geographic Society. Queste sono solo alcune delle società operanti in altri settori - televisione, cinema, telefonia, ecc. - che stanno invadendo il territorio che fino ad un anno fa era assoluto dominio delle case di software nate ai tempi dello Spectrum e del C64. Ma il dato più significativo è l'annuncio che l'anno prossimo il CES estivo di Chicago verrà sostituito da una nuova fiera denominata CES Interactive e dedicata esclusivamente al settore dell'interattività in tutti i suoi aspetti dopo anni di dominio, i settori audio e video, che hanno trascinato il mercato mondiale dell'elettronica di consumo per anni, passano il testimone a quello dell'interattività. K è sempre stata all'avanguardia per raccontarvi quello che è successo negli ultimi cinque anni nel settore del divertimento interattivo e guarda con entusiasmo ai prossimi cinque anni che ci porteranno al duemila. L'appuntamento è quindi al prossimo numero, dove vi racconteremo quello che abbiamo visto e giocato al CES.
Buone vacanze a tutti e arrivederci a settembre.

29 **Derek Dela Fuente è andato a vedere a che punto è la programmazione di *Iron Angel*, il nuovo simulatore di volo con grafica mozzafiato della Digital Image Design.**

42 **Finalmente, grazie a *Theme Park*, sarà possibile creare il proprio parco dei divertimenti personale e vederlo prosperare e crescere.**

52 **È arrivato *Harpoon 2*, l'attesissimo seguito del più famoso simulatore di battaglie navali: correte a leggere la recensione!**

76 ***Kick Off 3*, il nuovo capitolo della trilogia calcistica più famosa del mondo, è finalmente uscito. Ma sarà all'altezza delle aspettative?**

ATTENZIONE!
NUOVO NUMERO DELLA REDAZIONE:
02/33100154

105 ***Police Quest IV*, *Battle Isle 2* e la prima parte della soluzione di *Ravenloft*. In più, una pagina piena di gabole e password.**

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Roberto Camisana, Marco Rana, Alessandro Cattelan, Alessandro Diano, Antonio Loglisci, Paolo Quirici, Francesco Pepe

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Eleonora Carati

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

Anteprima da Chicago

Dal 23 al 25 giugno si è tenuta nella capitale dell'Illinois l'edizione estiva del C.E.S. In attesa dell'articolo completo, che potrete trovare nel numero di settembre, abbiamo pensato di fornirvi qualche breve anticipazione sui prodotti e le notizie più interessanti raccolte nei tre giorni della fiera.

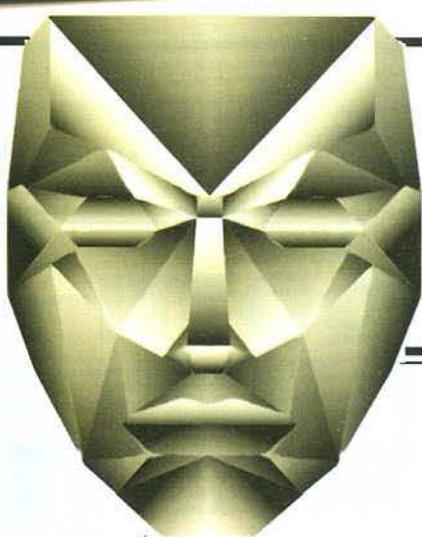
Non è un'immagine dell'introduzione, il gioco gira proprio così. La Looking Glass ha superato sé stessa!

Da Chicago, la città ventosa, spira un vento di novità. In occasione del Consumer Electronic Show estivo, infatti, sia Nintendo che Sony hanno presentato a sviluppatori e distributori le loro nuove console a 64 e 32 bit. In particolare Nintendo ha annunciato il nome della console, realizzata con la collaborazione di Silicon Graphics, che fino a ora era stata conosciuta come Project Reality. Il nome prescelto è Ultra 64, un nome che farà sorridere qualche nostalgico del glorioso C64. In occasione del discorso di inaugurazione della fiera, Howard Lincoln, presidente della Nintendo of America, ha promesso che nel corso del '94 vedremo una Nintendo più attiva, che cercherà in ogni modo di riguadagnare le posizioni perse nel '93 rispetto a Sega, una rivale rispettata da Lincoln che ha tenuto però a sottolineare come i meriti della casa nipponica siano da ricercarsi nell'ambito del software, con giochi del calibro di *Sonic the Hedgehog*, e non in quello della ricerca tecnologica. È per questa ragione che la Nintendo intende concentrare i propri sforzi nella realizzazione di giochi di successo per Super NES, cominciando da *Donkey Kong Country*, una cartuccia da 32 Mbit realizzata con sofisticati sistemi di sviluppo basati sulle workstation Silicon Graphics. Per quanto riguarda il progetto Ultra 64, invece, bisognerà attendere fino alla fine del 1995, anche se già alla fine di quest'anno nelle sale giochi saranno disponibili *Killer Istinct* e *Cruis'n USA*, titoli che verranno poi venduti per l'Ultra 64 all'uscita della console.

Le novità, però, non si fermano certo alle console. Il PC con CD-ROM si propone ormai come standard per l'intrattenimento casalingo e per le applicazioni multimediali. Per una panoramica più ampia del software presentato vi rimandiamo all'articolo sul prossimo numero, ma in questa breve anteprima non possiamo non nominare due titoli che si sono distinti per le loro caratteristiche di innovazione. Stiamo parlando di *Under A Killing Moon* e *Flight Unlimited*, rispettivamente firmati Access e Looking Glass (quelli di *Underworld*, per intenderci). Il primo titolo si propone di abbattere quella che era stata la barriera più importante per giochi come *7th Guest* e *Myst*, riuscendo a offrire al giocatore una libertà di movimento e azione totale nell'ambiente ricreato dal computer. Vi assicuriamo che il risultato ha superato ogni aspettativa, anche se per ottenere simili prestazioni sarà necessaria una macchina estremamente potente. Di *Flight Unlimited* vi avevamo già parlato in occasione dell'intervista con la Looking Glass e l'unica cosa che possiamo dire è che le promesse sono state mantenute: l'aspetto grafico è straordinario ed è perfino possibile giocare con un elmetto per la realtà virtuale (provato su Pentium a 90 MHz...).

In sostanza si cominciano a vedere diversi giochi che per caratteristiche e aspirazioni meritano di essere giocati sui processori dell'ultimissima generazione, presumibilmente destinati a calare di prezzo da qui a un anno. Volendo tirare le somme di questa edizione del C.E.S, l'impressione è che il mondo dell'elettronica di consumo sia sempre più interessato al divertimento elettronico, prova ne è l'annuncio del prossimo C.E.S. Interactive che si terrà nel maggio del '95 a Philadelphia, una manifestazione interamente dedicata al settore che ci sta a cuore. Il mondo dei videogiochi sta diventando adulto e, tanto per cambiare, a guadagnarci saremo noi videogiocatori.

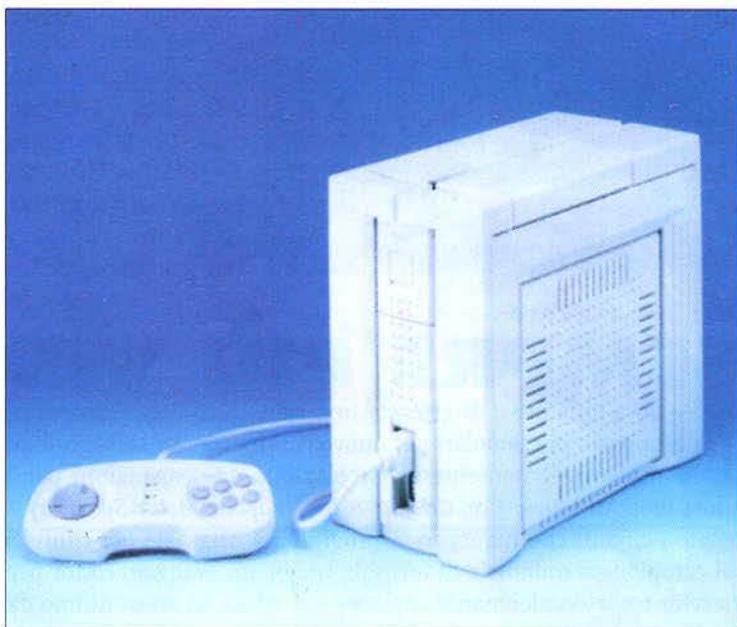
Andrea Minini Saldini

A giudicare dalle immagini sembrerebbe un semplice clone di *7th Guest*. La realtà è molto diversa, siamo di fronte a una nuova pietra miliare nel divertimento elettronico.

K NEWS

a cura di Diego Antonelli

PER NEC IL FUTURO È FX

La rivoluzione è iniziata. Dopo i molteplici annunci fatti da Sega (Saturn e Mega Drive 32) e Nintendo (Project Reality e "Add-on" a 32 bit per Snes), NEC, casa giapponese produttrice dell'indimenticato PC Engine, ha presentato ufficialmente la sua nuova macchina: l'FX. Nel riquadro potete leggere le specifiche della macchina della NEC: un particolare di rilievo è dato dal fatto che l'FX non presenta un chip dedicato per la gestione dei poligoni, eppure (come potete notare dalle foto) è in grado di realizzare giochi che ne utilizzano un numero decisamente elevato. Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno ai 50.000 yen e il supporto sarà adibito solo all'utilizzo di CD-ROM, quindi niente cartucce. La NEC crede molto in questa macchina, tanto che intende inserirla nel proprio progetto multimediale.

L'FX è in grado di ricevere e inviare fax e può mostrare foto con una risoluzione grafica accettabile.

BOX SPECIFICHE

Processore: chip NEC V8Lo a 32 bit (RISC), velocità 31,5 Mhz
Grafica: 2 processori video, 30.000 poligoni/secondo con texture mapping.
True colour da una palette di 16,7 milioni di colori.
Supporto Giochi: CD ROM a doppia velocità
Sonoro: 24 bit con canali ADPCM (Analog to Digital Pulse Code Machine)
Giochi in preparazione: Super star soldier 2, Doll fighters, Y's 5, Far east of eden 4, New bonk, Cosmic fantasy 5, Darius extra, Dragon knight 4

ASPETTANDO SATURN, SEGA FA 32

Quella che vedete in questa pagina è la prima immagine ufficiale del Sega Mega Drive 32. La nuova macchina dovrebbe cominciare ad essere distribuita sul mercato europeo da novembre di quest'anno, in modo da rappresentare una delle più interessanti novità del prossimo Natale. L'uscita della nuova macchina - che in Inghilterra dovrebbe essere collocata ad un prezzo di circa 150 Sterline - dovrebbe dare una boccata d'ossigeno sul mercato europeo alla casa nipponica, in attesa dell'uscita del largamente preannunciato (e rinviato) Saturn, per il quale è già prevista l'uscita sul mercato nipponico, ma non ancora quella negli USA e in Europa. Il problema pare che stia tutto nel costo della macchina. Il Saturn, infatti, raggiungerà i negozi di videogiochi giapponesi ad un prezzo di 49.000 yen. Questo vuol dire arrivare sul mercato europeo e italiano ad un prezzo inferiore alle 750 000 lire, e questo non è considerato dai responsabili marketing della Sega un prezzo competitivo per il vecchio continente... e forse non hanno torto!

UN SEGA ANCHE PER PC

Dopo anni di realizzazione esclusiva di prodotti per le proprie macchine la nipponica Sega sembra che finalmente abbia gettato lo sguardo, e le proprie mire, anche sul mercato dei PC, e in particolare per quanto riguarda il mercato CD Rom. Il presidente della Sega of America, Tom Kalinske, in una recente intervista ha infatti dichiarato: "abbiamo formato alcuni piccoli gruppi negli States che cominciano a convertire alcuni titoli per Sega CD in versione PC, al momento non sono previsti altri formati". Mister Kalinske ha continuato, "Saranno titoli rivolti a un pubblico più adulto e potrebbero essere nostri Hit, così come potrebbero non diventarlo. Tutto dipenderà dalla nostra abilità nel realizzare conversioni per PC".

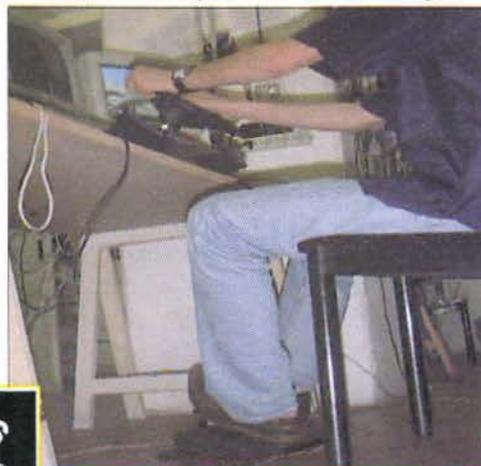
I PRODOTTI MICROSOFT PIÙ CREATIVE

Creative Technology ha annunciato un'alleanza strategica di cooperazione nello sviluppo di nuovi prodotti audio e Digital Signal Processing (DSP) per PC, niente meno che con il colosso informatico Microsoft. In base a questo nuovo accordo Creative entrerà in possesso della licenza per il software Microsoft Windows Sound System e Microsoft della licenza per la tecnologia Sound Blaster 16. La prima conseguenza di questa partnership sarà la completa compatibilità SoundBlaster 16 di tutti i nuovi prodotti Microsoft e la distribuzione di Microsoft Windows Sound System 2.0 con le schede audio Creative. In seconda battuta questo accordo potrebbe portare allo sviluppo di interfacce vocali di nuova generazione, più duttili e affidabili.

SEMPRE PIÙ INDYCAR

Nuova linfa per il divertentissimo videogioco della Papyrus ispirato alle gare per monoposto più popolari nel nuovo continente. La software house americana ha infatti messo recentemente in circolazione due espansioni per *Indy Car Racing*. I due nuovi prodotti - *Indy Car Circuits* e *Indianapolis Motor Speedway* - contengono rispettivamente i circuiti che mancano al programma originale per completare la serie di tracciati del campionato mondiale di formula Indy e un avanzato editor per cambiare i colori delle macchine e le decalcomanie applicate sul telaio. In quest'ultimo data disk è contenuto anche il mitico circuito di Indianapolis, già protagonista del giocatissimo Indy 500

UNA MONOPOSTO NEL PC

Finalmente è arrivato (boato della folla)!!! Ebbene sì, è giunto in redazione, dopo mesi di trepida attesa, il nuovo gioiello della ditta californiana specializzata nella produzione di joystick ed accessori: grazie all'importatore italiano Software & Co., siamo riusciti a compiere il primo test ufficiale in pista del ThrustMaster Formula T1, il kit per i giochi di guida composto da volante, pedaliera e cambio indubbiamente destinato a cambiare la vita videoludica di tutti gli appassionati di corse. E così, dopo aver indossato tuta ignifuga, casco e guanti il nostro fortunato tester Simone Bechini ha effettuato per voi qualche centinaio di tornate sulle principali piste di Indycar Racing e F1 Grand Prix (versione aggiornata con il patch disponibile anche su BBK), gli unici giochi che per il momento supportano questo fantastico accessorio; ecco le sue prime impressioni dopo che siamo riusciti a staccarlo a forza dal monitor: "Non ho davvero parole: è semplicemente incredibile!!! Mai prima d'ora un videogame era riuscito a regalarmi simili sensazioni, è proprio come essere davvero là a lottare con Mansell a Laguna Seca o con Schumacher a Monza. La sensibilità del volante consente poi di pennellare traiettorie irrealizzabili con qualsiasi altro metodo di controllo, fatta forse eccezione del mouse, utilizzabile in Indy 500. Le curve da brivido, le cambiate velocissime e le staccate all'ultimo metro si sprecano in un turbinio di emozioni che lascia senza respiro. Lasciatemi dire che, dopo averlo provato una volta, chi, come me, ama le competizioni automobilistiche ma non può cimentarvisi direttamente, non potrà fare a meno di questo strepitoso kit!". Parole che si commentano da sole. Il ThrustMaster Formula T1 ha riscosso ampi consensi da parte di tutti quelli che l'hanno provato, compresi i più scettici. L'unica nota dolente viene dal prezzo, non proprio popolare: 399.000 lire IVA inclusa; forse un po' troppo perché diventi immediatamente - come sicuramente meriterebbe - uno standard.

COMPUTER MONDIALE

Qual è il giocatore che ha partecipato a più mondiali di Calcio? E quello che ha segnato più gol? Chi segnò il primo gol della prima edizione e in che minuto? Le risposte a queste e a tutte le altre domande che vi possono venire in mente sui Campionati Mondiali di calcio possono essere facilmente trovate grazie a *Mondiali*, enciclopedia multimediale della Coppa del Mondo, realizzata da IC intercomputer e distribuita dalla Leader di Varese. Il programma comprende la storia di tutte e 15 le edizioni della competizione con dati su 516 partite, 152 paesi e 3439 giocatori. Inoltre contiene i profili di 93 tra i più famosi "artisti" del pallone. Il programma è interamente in italiano.

LUCASARTS LASCIA US GOLD

LucasArts, software house che ha prdotto titoli del calibro di *X-Wing, Rebel Assault, Sam & Max* e via dicendo, ha deciso di passare, per quanto riguarda la vendita la distribuzione e il marketing dei prodotti per Home Computer sul mercato inglese, dalla US Gold alla Virgin Interactive Entertainment.

La US Gold manterrà i titoli sin'ora in catalogo e, al momento in cui andiamo in stampa, ancora non si sa se *Tie Fighter*, il sequel del campione d'incassi dello scorso anno, *X-Wing*, uscirà sotto etichetta Virgin o US Gold. Le reazioni della US Gold sono state abbastanza fredde, e Geoff Brown ha commentato che la perdita del partern, che ormai da sette anni era legato alla US Gold, probabilmente è stata causata da "un conflitto d'interessi".

"Stiamo ristrutturando il nostro piano di ricerche" ha aggiunto, "e, anche se la LucasArts ci ha portato grandi successi, rappresenta solo il 3% del nostro fatturato."

In alto, Rebel Assault, al centro X-Wing, sopra Maniac Mansion

SIGMA REGALA TECNOLOGIA

La Sigma Designs ha preso una decisione coraggiosa e lungimirante. E' di poche settimane fa la notizia che la società americana ha deciso di distribuire gratuitamente alle società del settore che ne facciano richiesta la tecnologia API per lo sviluppo di software interattivo contenente immagini Full Motion Video compresse con tecnologia MPEG. La proposta ha incontrato i favori di tutte le maggiori società del settore (oltre 130 richieste nei primissimi giorni) a partire da colossi del calibro di IBM, Activision, Software Toolworks, Trident e Hyunday Electronics. Con questa iniziativa Sigma Designs cerca in realtà di imporre uno standard nella realizzazione di prodotti multimediali, standard che coincide con le tecnologie utilizzate per la realizzazione del suo "gioiello", la Reel Magic, della quale, tra l'altro, si sta studiando la realizzazione di una scheda che, inserita in un Pc multimediale, lo renda Reel Magic compatibile.

NOTIZIE IN BREVE

Simulmondo, una delle più attive software house italiane, si butta anche sul mercato del multimediale con la realizzazione di prodotti per PC CD-ROM. L'iniziativa è stata condotta in collaborazione con la bolognese C.T.O. che curerà la distribuzione dei prodotti. Il primo gioco realizzato è Pinball World Cup, una specie di flipper di ispirazione calcistica...

La System Comunicazioni S.r.l., di Gaggiano (Mi), distributrice ufficiale dei prodotti MVP Software, sta per lanciare sul mercato un prodotto chiamato GameBuilder. Che permetterà a chiunque di realizzare giochi senza bisogno di saper programmare. Esistono due versioni Lite e Professional, con compilatore e file d'animazioni già disponibili. Il prezzo è di lire 119.000, per avere maggiori ragguagli potete telefonare direttamente alla System Comunicazioni, (02) 90841814.

Grosso successo per il Macworld Esposition, la terza mostra convegno del mercato dei sistemi Macintosh svoltasi a Milano dall'11 al 14 maggio scorsi. L'edizione di quest'anno, svoltasi sotto il segno del neonato PowerMac, ha incontrato i favori dei quasi 10.000 visitatori che si sono recati presso lo spazio Milano Nord per conoscere tutte le novità nel campo dei computer e delle periferiche della mela iridata.

Si chiama Viper 68030 Turbo ed è una scheda accelleratirice in grado di far schizzare il vostro Amiga 1200 come non lo avreste mai immaginato. La scheda Viper è infatti in grado di aumentare del 440% la velocità del vostro Amiga. La Viper, in vendita da Nex International (02/93505280) a un prezzo di 369 000 lire, è disponibile nelle versioni 28 Mhz e 40 Mhz

UN ASSAGGIO DI THEME PARK

Electronic Arts ha messo in vendita, sul mercato inglese, un demo giocabile di *Theme Park*, ultimo titolo della Bullfrog, per 2.99 sterline (circa 8.000 lire). È la seconda volta che accade un fatto simile. In precedenza la stessa operazione era stata fatta con *Sim City 2000*, che ha poi raggiunto la vetta delle classifiche di vendita. In Italia la cosa non avverrà. La C.T.O. casa che distribuirà il gioco nella nostra penisola ha ammesso il proprio interesse verso questo tipo di iniziative "è una cosa che stiamo cercando di fare - ha dichiarato un responsabile del settore marketing - e non solo con questo prodotto. Purtroppo, per *Theme Park* non potrà essere realizzato, ma forse in futuro le cose cambieranno". Per ora quindi dovrete accontentarvi della recensione di K, su questo stesso numero, per poter decidere se il nuovo gioco della Bullfrog vale l'acquisto.

SETTEMBRE: TEMPO DI FIERE

Sarà la 26° edizione del Sim Hi-Fi la perla del prossimo settembre fieristico. Il Salone Internazionale Strumenti Musicali High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo (questo il suo nome per esteso - meglio Sim Hi-Fi) si terrà dal 15 al 19 settembre come di consueto presso la Fiera di Milano. Il sottotitolo di questa 26° edizione è "cambia la musica": una constatazione, ma anche un augurio rivolto verso un mercato che più degli altri ha subito gli influssi negativi della crisi economica che ha colpito l'Europa, e dalla quale si spera di uscire nel corso del prossimo anno. A Londra si terrà invece dal 4 al 6 settembre l'ECTS (European Computer Trade Show) autunnale. Come sempre una nutrita delegazione di K, guidata dal direttore in carne ed ossa, presenzierà all'avvenimento. A chiudere questo primo panorama fieristico sarà lo SMAU, in Fiera a Milano dal 13 al 18 ottobre prossimi.

PIRATERIA ANCHE SU CD

Sembrava che il CD dovesse dare il colpo di grazia definitivo al mercato pirata, ma non è stato così. Anzi, la pirateria nel campo dei CD sembra non avere freni. Solo lo scorso anno sono stati venduti circa 75 milioni di CD musicali "piratati", la maggioranza dei quali provenienti dalla Cina, questo basandosi sui dati forniti dall'IFPI (Federazione Internazionale dell'Industria Fonografica). Basandosi su questi dati è pronosticabile che la stessa cosa, anche se in misura minore, possa capitare all'industria software. Questa è la dimostrazione che il mercato pirata del software è in mano a delle organizzazioni impostate in maniera industriale, e non a degli sprovveduti. Nel frattempo però le case produttrici di software non stanno a guardare. Nel segreto delle loro sezioni sperimentazione e sviluppo pare stiano affinando un sistema per riconoscere i CD-ROM copiati dagli originali.

TERAPIA VIRTUALE

La realtà virtuale fa bene! Lo ha provato una ricerca scientifica recentemente realizzata dal Professor Ralph Lamson, del Kaiser-Permanente Medical Group della California, il quale ha utilizzato tecnologie di realtà virtuale per curare pazienti affetti da "fobia del vuoto", ovvero da vertigini. La tecnica impiegata dal dottor Lamson prevede l'immersione dei pazienti in ambienti in grado di dare il senso di altezza e profondità. I risultati ottenuti sono stati definiti molto soddisfacenti. "La Terapia Virtuale - ha dichiarato Lamson - dà l'opportunità di curare le persone affette da fobie di vario genere mettendole gradualmente in contatto con la situazione che li terrorizza, in questo caso il vuoto e l'altezza".

LIGHTWAVE 3D IN SOLITARIA

Malgrado la grave crisi che ha colpito la Commodore a livello societario (vedi le news dello scorso numero di K) il mercato software che gravita attorno all'Amiga, la macchina di punta della casa Americana, è ancora attivo.

È di pochi giorni fa la notizia che la New Tek ha deciso di commercializzare il software Lightwave 3D, una delle migliori applicazioni grafiche tridimensionali in circolazione, da solo, in versione NTSC e PAL. Fino ad oggi infatti il software era stato commercializzato solo ed esclusivamente in bundle con la scheda Video Toaster. Insieme i due prodotti riuscivano a realizzare effetti di grandissimo impatto, tanto che venivano impiegati anche a livello professionale in diverse produzioni televisive e cinematografiche.

Da adesso questa opportunità sarà data anche ai possessori di un Amiga senza scheda Video Toaster , con un hard disk, 8 Mb di memoria Ram e Workbench 2.04

VIDEOGIOCHI DEL VENTESIMO SECOLO

La 20th Century Fox, una delle più grandi case di produzione e distribuzione cinematografica ha ufficialmente aperto una nuova divisione che si occuperà di videogiochi. Il nuovo reparto è guidato da un esperto del settore: Ted Hoff, già direttore marketing e vendite della Time Warner Interactive.

Il primo passo della 20th Century in campo videoludico sarà la realizzazione di prodotti per il Mega Drive e il Super NES. Seguiranno sicuramente anche prodotti per CD-ROM.

Il primo videogioco dovrebbe trarre ispirazione dal film Pagemaster di Macaulay Culkin ed essere disponibile a partire dal prossimo novembre.

VOLA VERSO LA FORTUNA...

PC
PC - CD
AMIGA
3DO
TUTTO IN ITALIANO

theme PARK

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

DESIGNER SERIES

BULLFROG

DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU !

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere é semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza.

Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

Aut. Min. N. 6/3421 del 17/05/94

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)
Telefono 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

IPSILON• SMART

ANTEPRIMA

UNA PICC
GRANDE

Come potete vedere da questa bellissima immagine, la grafica di *Little Big Adventure* è qualcosa di sensazionale, soprattutto grazie alla risoluzione 640 x 480 a 256 colori. I possessori di PC relativamente poco potenti non devono preoccuparsi perché, anche se sui loro computer le animazioni risulteranno immancabilmente meno fluide, la giocabilità non diminuirà affatto!

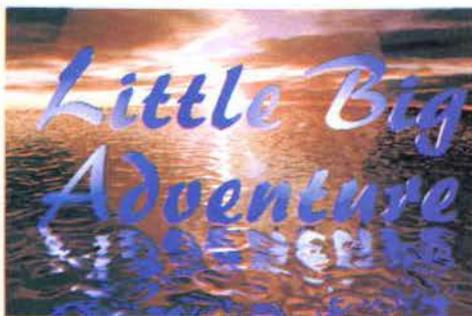
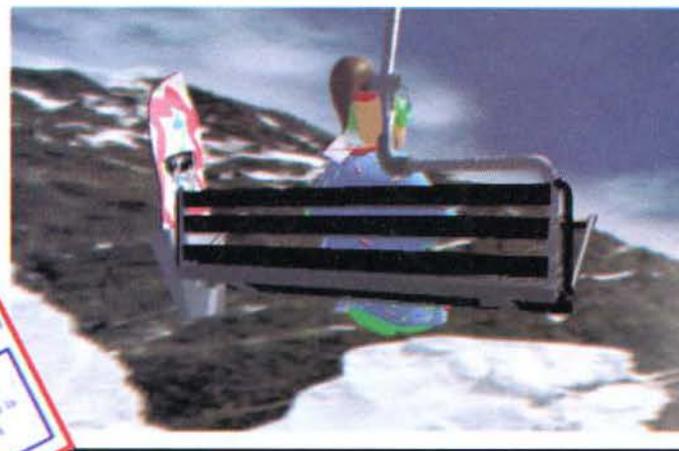
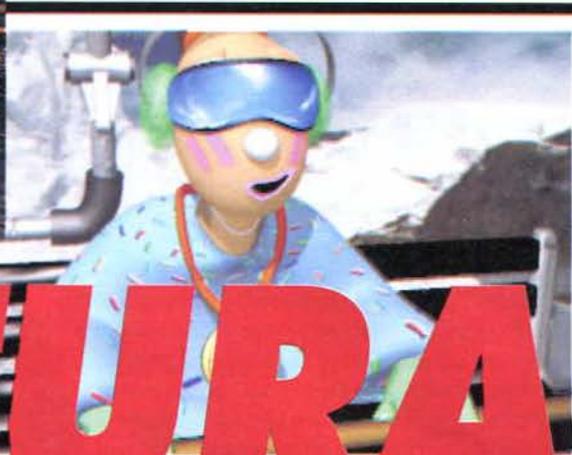
Non si può certo dire che i giochi per computer manchino di originalità o varietà: è possibile trovare simulazioni, giochi di strategia, avventure, arcade, giochi di ruolo e chissà quanti altri generi ma, come qualsiasi possessore di console vi potrebbe dire, le avventure in stile nipponico, di cui la serie di *Zelda* costituisce l'esempio più riuscito, non hanno mai raggiunto gli hard disk dei PC. Frédérick Raynal, il programmatore di *Alone In The Dark*, ha pensato bene di porre rimedio a questa mancanza e sembra averlo fatto in grande stile!

CHI È CHI

Vediamo chi sono i programmatori e gli artisti che compongono la Adeline Software.

Frédérick Raynal	Manager e programmatore
Yaël Barroz	Fondali 3D
Didier Chanfray	Grafica 3D e animazioni 3D
Frédéric Taquet	Sequenze introduttive 3D
Jean-Jacques Poncet	Designer per gli scenari
Laurent Salmeron	Programmatore
Serge Plagnol	Programmatore
Phillipe Vachey	Musicista
Sebastien Viannay	Programmatore degli scenari

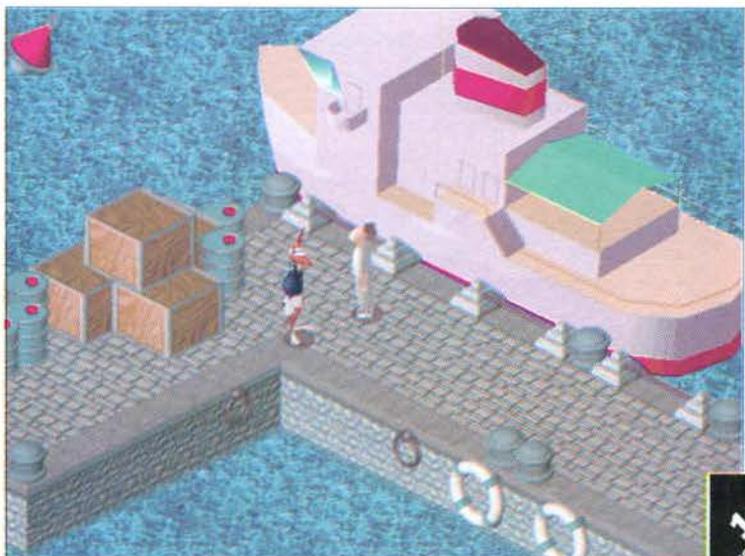
OLA AVVENTURA

Little Big Adventure

A*lone In The Dark*, uno dei giochi di maggior successo degli ultimi due anni, ha dimostrato come, con le nuove possibilità messe a disposizione dai processori più veloci, sia possibile l'utilizzo di tecniche cinematografiche per dare al giocatore una sensazione di maggior coinvolgimento. Gli angoli di ripresa anomali del capolavoro francese, insieme alla fantastica realizzazione in grafica tridimensionale, ne hanno decretato il successo internazionale, tanto da fargli vincere diversi premi all'ECTS primaverile dello scorso anno.

Qualche disaccordo con la Infogrames ha poi portato Frédérick Raynal ad abbandonare la casa francese per firmare un accordo con la Delphine, grazie al quale ha potuto dare vita a una software-house tutta sua, la Adeline Software. "Dopo aver finito *Alone In The Dark* avevo molte idee su come avrei potuto realizzarne il seguito", spiega Raynal, "ma i dirigenti della Infogrames preferirono produrlo in tutta fretta e bocciarono buona parte delle mie proposte in merito. Fu a quel punto che decisi di tentare un'altra strada e, fortunatamente, la Delphine me ne diede il modo."

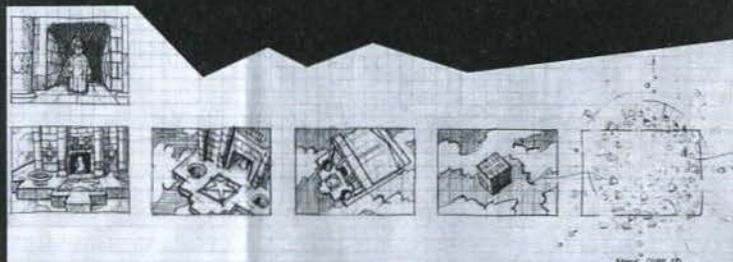
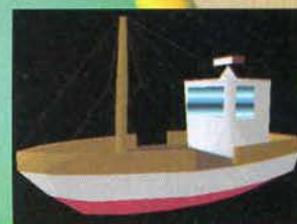
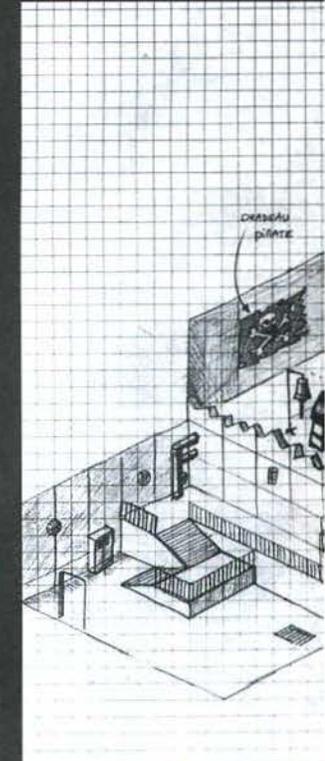
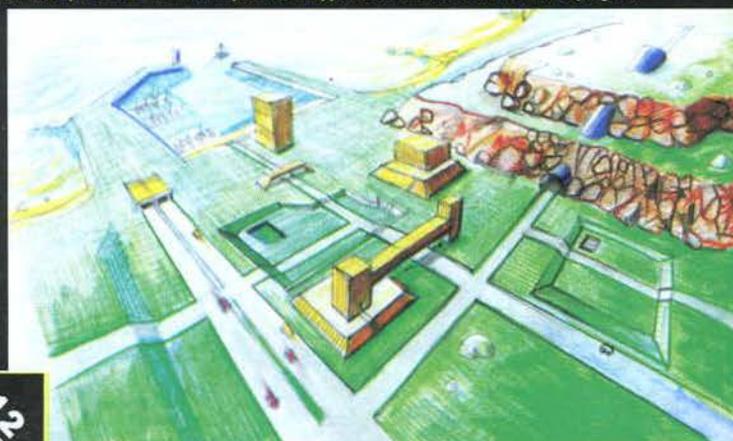
In effetti la Delphine, produttrice di capolavori del calibro di *Another World* e *Flashback*, ha da subito accordato piena fiducia a Raynal, fornendogli degli uffici e dell'equipaggiamento di prim'ordine (compresa una workstation Silicon Graphics) e dandogli la possibilità di esprimere al meglio la sua creatività.

Frédérick stesso ci racconta come è nato il progetto di *Little Big Adventure* "Ho sempre apprezzato le avventure per console sullo stile di *Zelda*, e pensavo che non sarebbe

Sopra, **per realizzare questa stupenda sequenza animata è stata utilizzata una workstation Silicon Graphics, che la Delphine ha messo a disposizione del team di sviluppo.**

stato male realizzare qualcosa di simile anche su PC. Ovviamente avevo bisogno di trovare uno stile grafico che consentisse di sfruttare al meglio le caratteristiche delle macchine più potenti. L'idea me la diede mia moglie, quando regalò al nostro bambino una macchinina di gomma dalle forme arrotondate, non appena la vidi seppi di aver trovato quello che cercavo e decisi che quello sarebbe stato il tipo di grafica che avrei voluto vedere in *Little Big Adventure*."

Non c'è dubbio che la grafica di *LBA* sia molto particolare ma, del resto, l'intenzione era di creare qualcosa di estremamente originale, qualcosa che non richiamasse alla mente giochi già visti prima, esattamente come era avvenuto per *Alone In The Dark*. Certo, la prospettiva isometrica è più tradizionale di quelle usate nel gioco precedente, ma i personaggi, in compenso, sono realizzati in maniera superba e si muovono con una fluidità che ha dell'incredibile.

Parlando di grafica, è impossibile non notare come tutto il gioco sia stato disegnato con una risoluzione Super VGA (640 x 480 in 256 colori) che consente un livello di dettaglio elevato, sia per gli ambienti che per i protagonisti (calcolati in tempo reale e Gouraud shading). Non temete, comunque, abbiamo visto girare il programma anche su 486 non proprio eccezionali e riusciva comunque a mantenere una fluidità più che accettabile, non si tratterà di un gioco "Pentium only" e si manterrà giocabile anche da chi dispone di configurazioni abbastanza modeste. Come già accadeva in *Alone In The Dark*, al variare della potenza del processore varierà la fluidità delle animazioni dei personaggi e non la loro velocità. Sulle macchine più potenti tutto si muoverà a circa 70 frame al secondo per scendere a 12 sulle configurazioni minime.

Per disegnare gli sprite che appaiono nel gioco e per rendere realistico il loro movimento, i grafici hanno studiato e disegnato le forme geometriche elementari che li compongono, utilizzando un programma di disegno in 3D.

La programmazione di *Little Big Adventure* rappresenta solo l'ultima fase del progetto. Dietro al gioco, infatti, ci sono numerose ore di scripting e artworking, che consistono rispettivamente nella stesura di un background narrativo e in un primo abbozzo di come appariranno i livelli di gioco. Una volta scritta una trama, si passa alla realizzazione pratica, sviluppando le idee da cui è nato l'intero progetto.

A destra, questo disegno mostra uno dei livelli che appariranno nel gioco. I grafici non si sono limitati ad abbozzare una piantina ma, come potete vedere, hanno inserito tutti i particolari, come suppellettili e quadri.

IL CUBO MAGICO

Per realizzare gli ambienti tridimensionali in cui si muoverà Twinsen, è stato utilizzato un programma scritto da Lauren Salmeron e denominato *Do Map*. Con questo editor è possibile realizzare ogni sorta di meraviglia in grafica isometrica, come potete ammirare nelle foto. Ogni ambiente viene denominato "cubo" e per passare da uno all'altro vengono usate delle dissolvenze, lo scrolling non è "fluido" come in *Ultima 8* (per fortuna!), ma è possibile centrare lo schermo sul protagonista con la semplice pressione di un tasto. Per dimostrare le possibilità del *Do Map* abbiamo chiesto a Yaël Barroz di creare una schermata da dedicare a tutti i lettori di K e il risultato è...decisamente riuscito.

Il gioco si svolge su un pianeta in qualche angolo remoto dell'universo, abitato da tre razze principali: i quetches (umanoidi), i grobos (simili ad elefanti) e i rabibunnies (che ricordano dei conigli antropomorfi). Il pianeta orbita intorno a due soli che ne illuminano, rispettivamente, l'emisfero settentrionale e quello meridionale. All'equatore si è formato un anello di ghiacci perenni che divide il pianeta in due.

Le tre razze del pianeta vivevano in pace fino a qualche anno prima dell'inizio dell'avventura, poi il dottor FunFrock, un essere privo di qualsiasi scrupolo, prese il potere, creò uno stato di polizia e instaurò una dittatura che sembrava non essere destinata ad aver fine.

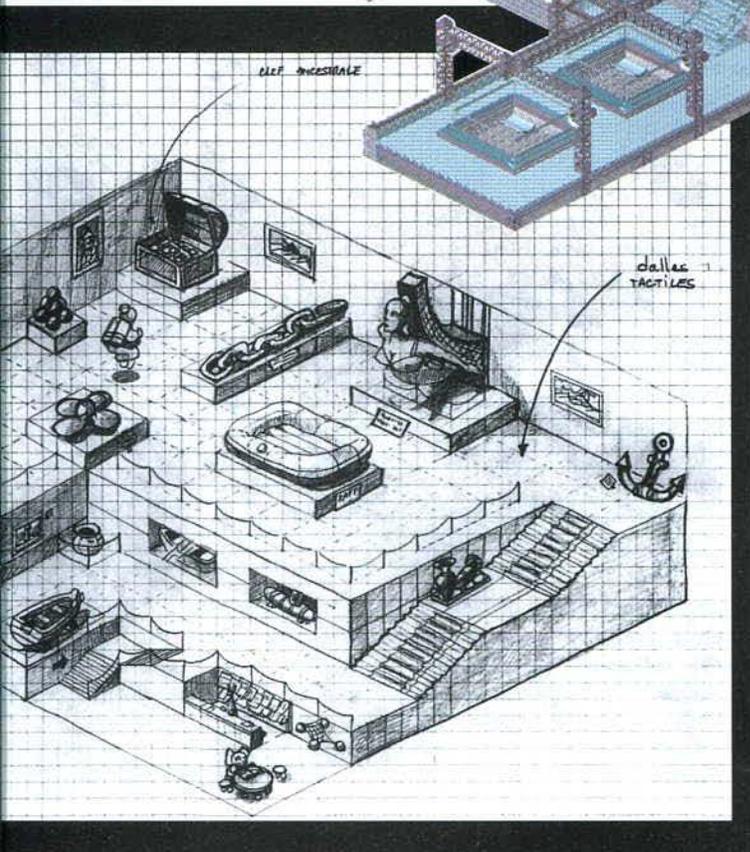
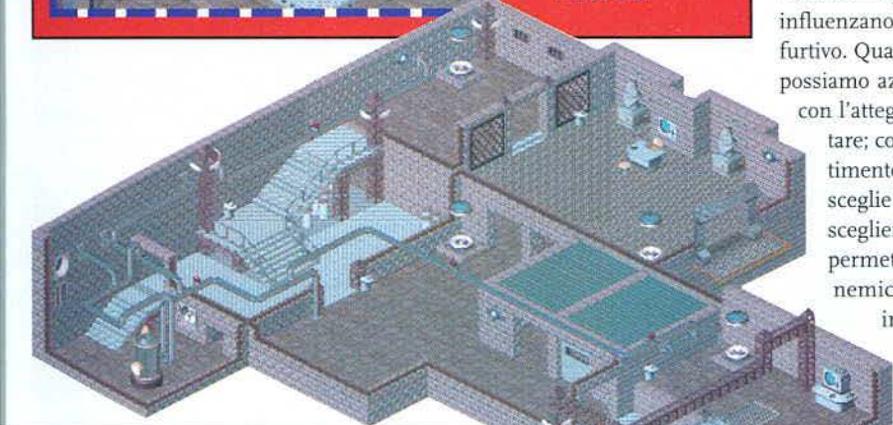
Da qualche tempo, poi, tutti gli abitanti del pianeta sono stati spostati nell'emisfero meridionale e quello settentrionale è stato dichiarato zona proibita, per coprire i loschi piani del dottor FunFrock che il giocatore, nei panni di Twinsen, un giovane quetche fatto prigioniero dal dittatore, dovrà sventare.

Abbiamo avuto modo di giocare per qualche oretta a *Little Big Adventure* e le prime impressioni che ne abbiamo ricavato sono estremamente favorevoli. Innanzitutto il personaggio risponde alla perfezione ai nostri comandi e il sistema di controllo si rivela dopo pochi minuti intuitivo e di facile utilizzo. Durante la partita è possibile mantenere quattro diversi atteggiamenti, che influenzano le azioni a nostra disposizione: normale, sportivo, aggressivo e furtivo. Quando usiamo l'atteggiamento normale ci spostiamo camminando e possiamo azionare leve e pulsanti, raccogliere oggetti e parlare con gli NPC; con l'atteggiamento sportivo abbiamo, invece, la possibilità di correre e saltare; con quello aggressivo, ovviamente, possiamo ingaggiare un combattimento, nel quale decideremo se avvalerci dell'opzione automatica che sceglie per noi i colpi da sferrare oppure fare tutto da soli e divertirci a scegliere fra calci, pugni e testate; per ultimo, l'atteggiamento furtivo ci permette di muoverci in silenzio e di nasconderci alla vista dei nostri nemici. Nonostante il controllo da tastiera sia già ottimo, la Adeline intende rendere *LBA* compatibile con il Gamepad della Gravis, ormai avviato a diventare uno standard per quello che riguarda i giochi con componenti arcade su PC.

Per parlare con gli altri personaggi sarà sufficiente avvicinarsi e premere un tasto, dopodiché sarà il computer a decidere l'andamento della conversazione. Pur togliendo spessore all'avventura, questo particolare conferma l'impostazione del gioco che è più ispirato ai giochi di ruolo giapponesi che ai grandi classici della Lucas Arts. Per procedere nel gioco sarà comunque quasi indispensabile scambiare quattro chiacchiere con i personaggi che incontreremo, perché un atteggiamento eccessivamente aggressivo potrebbe lasciare il giocatore a corto di informazioni.

L'attenzione per i dettagli è maniacale, un esempio servirà a dare un'idea della precisione con cui è stato programmato *LBA*. A un certo punto dell'avventura troverete un medaglione che indosserete; da quel momento in poi il medaglione comparirà al collo del personaggio, e fin qui nulla di strano. Ciò che impressiona, però, è il modo in cui il medaglione viene animato in relazione ai movimenti che compie il protagonista: ondeggia quando corriamo, dondola quando saltiamo e in generale si comporta come un vero medaglione al collo di una persona. Il merito è delle straordinarie routine tridimensionali programmate da Frédérick Raynal, che consentono di stabilire le relazioni fra i vari segmenti di un oggetto, simulandone i movimenti in qualsiasi condizione.

Un altro aspetto interessante della programmazione è l'uso della luce. Nei vari ambienti le condizioni di luminosità si rifletteranno anche sull'aspetto del protagonista, che verrà illuminato correttamente e dalla giusta direzione.

Le dimensioni dell'avventura sono impressionanti. "Una delle critiche che veniva mossa più spesso ad *Alone In The Dark* era che il gioco terminava troppo presto", sostiene Raynal, "di conseguenza con LBA abbiamo voluto creare un'avventura che offrisse al giocatore moltissime ore di divertimento". In effetti i numeri per durare a lungo, *LBA* ce li ha tutti: sul pianeta ci sono dodici isole, ciascuna delle quali contiene dai dodici ai venti

Alcuni bizzarri personaggi di *Little Big Adventure* in tutto lo splendore del Gouraud shading. I ragazzi della Adeline Software hanno fatto veramente un gran bel lavoro, caratterizzando a perfezione i simpaticissimi sprite del gioco, nonostante l'apparente freddezza tipica delle immagini renderizzate. Secondo i progetti della Delphine dovrebbe uscire una serie animata basata sui personaggi del gioco.

"cubi" (così vengono definite dalla Adeline le varie sezioni tridimensionali che compongono *LBA*) e per completare la missione principale, conoscendo esattamente tutte le azioni da compiere e non badando alle sottotrame, sono necessarie circa dieci ore di gioco! "Credo che un giocatore medio dovrebbe impiegare più di cento ore per terminare *LBA*, ora spero proprio che nessuno si lamenterà per la brevità del mio gioco!" esclama soddisfatto Frédérick.

Gli spostamenti da una città all'altra sono gestiti con delle routine tridimensionali che utilizzano paesaggi frattali. Il mezzo di locomozione a disposizione del protagonista (che di volta in volta potrà essere una Dune Buggy, un drago, una barca, ecc.) viene inquadrato da molto lontano e la telecamera ne segue i movimenti attraverso dei paesaggi che ricordano un po' quelli già visti in *Comanche*.

Per permettere al giocatore di proseguire nell'avventura senza restare bloccato sono stati studiati diversi accorgimenti. Innanzitutto esiste una mappa del mondo, sulla quale lampeggiano delle frecce che indicano la posizione di luoghi interessanti da visitare (ovviamente in base agli elementi scoperti dal giocatore); poi è possibile recarsi in taverna per chiedere informazioni all'oste e agli avventori. "Uno dei giochi che ho più amato nell'epoca d'oro degli otto bit era *Alien 8*." spiega Frédérick "Anche quel programma era realizzato in grafica isometrica e consentiva al giocatore di spostarsi per il mondo senza una meta precisa. Ho cercato di inserire la stessa possibilità in *LBA*, volevo che il giocatore si sentisse libero di agire in un mondo credibile". In effetti alla Adeline hanno fatto di tutto perché l'universo in cui si svolge *LBA* sia realistico e viva di vita propria. Sono stati pensati tantissimi dettagli

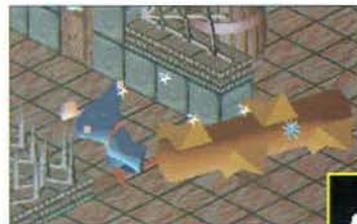
Alcune delle diverse ambientazioni di ***Little Big Adventure:*** *nel gioco ci sono dodici isole, ciascuna delle quali è divisa in dieci o venti locazioni, e questo dovrebbe bastare per tenere impegnati tutti quelli che hanno finito* ***Alone in the Dark*** *in una settimana.*

che purtroppo, con tutta probabilità, non troveranno spazio nel gioco finito, ma nelle speranze della software house francese vi è anche una serie di cartoni animati basata sulla loro creazione, nel qual caso ogni elemento di background si rivelerebbe preziosissimo.

Dopo aver terminato la versione per PC, che dovrebbe vedere la luce per il mese di ottobre, Raynal e il suo team si dedicheranno alle conversioni per console. La prima a essere programmata sarà quella per il Mega Drive 32 (l'espansione a 32 bit della console Sega), seguiranno poi quella per il PS/X e infine quella per il Saturn.

"Tutti quando dispongono di una macchina in grado di eccellere nella grafica poligonale pensando di realizzare simulatori di guida o simulatori di volo" commenta Raynal "ma con *LBA* abbiamo dimostrato che le potenzialità sono molto più ampie." In effetti questo approccio inusuale è piaciuto molto allo staff della Sony, che si occupa dei progetti per il PS/X, che hanno definito *LBA* "il tipo di gioco che vorremmo vedere girare sulla nostra console".

Beh, non sappiamo quando i giapponesi potranno giocare a *LBA*, ma crediamo che da ottobre molti hard disk lo avranno installato, a dimostrazione di come tuttora le innovazioni in campo videoludico provengano dal mondo dei computer.

Andrea Minini Saldini

SCOCCA L'U

A Jacksonville, un minuscolo paese sperduto nell'Oregon, che sembrerebbe adatto solo a boscaioli e cacciatori di cervi, si trova la software house che, prima di ogni altra, ha avviato la rivoluzione del CD-ROM per i possessori di PC. Cosa bolle nel calderone della Trilobyte?

Probabilmente fra 20 anni la Trilobyte verrà ancora ricordata per essere stata la casa di software ad aver creato "il primo gioco pensato per il supporto CD-ROM". Ovviamente stiamo parlando di *7th Guest*, che quando uscì, ormai più di un anno fa, era davvero l'unico titolo a dimostrare le potenzialità del magico dischetto argentato, almeno per ciò che riguardava grafica e sonoro. Tuttavia, quando Graeme Devine (presidente e fondatore della Trilobyte) cominciò a pensare al Settimo Ospite, non si sognava nemmeno di produrne una versione CD! Il gioco doveva uscire su floppy e fu solo a metà strada che si decise di tentare il colpaccio, pubblicando un titolo che uscisse in contemporanea con il boom delle vendite di lettori CD-ROM in America. Con il senno di poi la decisione appare illuminata di saggezza, ma Graeme stesso ricorda i giorni in cui "saltavamo il pranzo e ci indebitavamo con le carte di credito, pur di far quadrare i conti".

A un certo punto del progetto, infatti, la Virgin sembrò sul punto di abbandonare il progetto e Graeme e soci dovettero contare unicamente sulle proprie forze per alcuni mesi.

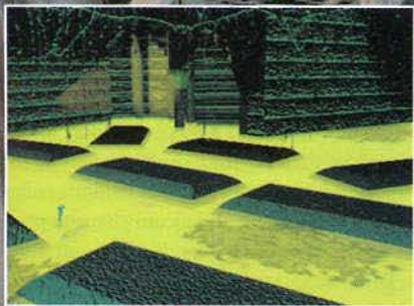
Oggi, come è facile immaginare, questi ricordi appartengono al passato, ma fa ugualmente una certa impressione apprendere quanto sia stata sottile la differenza fra un successo capace di vendere un milione di copie e un fiasco clamoroso. Tornando al presente, comunque, negli uffici della Trilobyte vi è grande fermento: proprio in queste settimane, infatti, vengono messi a punto gli ultimi

PROJECT DNA

Uno dei prossimi progetti della Trilobyte sarà un'avventura ambientata in una base militare nell'Antartico. Definita come un mix tra Jurassic Park e La Cosa di John Carpenter, si avvarrà di scenari generati in tempo reale, in cui il giocatore dovrà combattere esseri nati da esperimenti genetici andati male. Il tentativo sarà quello di ricreare un universo di gioco estremamente credibile nel quale, per esempio, sarà perfino possibile rovesciare una lattina di aranciata. Per il momento abbiamo potuto reperire solo queste due immagini, che raffigurano due degli esperimenti genetici. Le riprese delle sezioni video dovrebbero cominciare in settembre. L'uscita del gioco non è comunque prevista per il '95.

Questa simpatica villetta di Jacksonville, che per la cronaca è in vedita, ha ispirato la casa di Stauf, che è la vera protagonista di *7th Guest* e *11th Hour*.

A sinistra possiamo ammirare un paio di studi per la creatura che dovrebbe infestare i nostri incubi in *Project DNA*. *Qui sotto* invece, ci si rende conto di quanto siano impegnati gli uomini della Trilobyte...

NDICESIMA ORA

Sopra possiamo avere un'idea di quello che il passare degli anni ha significato per la casa di Stauf. La sala da pranzo, una volta sontuosa, è ormai ridotta in rovina. *In alto*: le cantine della casa ci riservano delle brutte sorprese.

particolari del seguito di *7th Guest*: *11th Hour*. Un seguito atteso, che gli stessi responsabili della Trilobyte, però, non credono capace di ripetere il successo dell'illustre predecessore.

"*7th Guest* è stato il titolo giusto al momento giusto" - dichiara Graeme Devine - "Credo che dovranno passare diversi anni perché si ripresenti un'occasione simile sul mercato. Prima del nostro gioco nessuno era riuscito a catturare l'attenzione del grande pubblico sul CD-ROM, ora dopo più di un anno la concorrenza è decisamente più agguerrita".

Le difficoltà comunque non sembrano spaventare la Trilobyte, che rilancia con un prodotto tecnicamente superiore al primo titolo. *11th hour* si avvantaggia di nuove tecniche di compressione video, che consentono di riprodurre scene in 256 colori con 30 frame al secondo, senza bisogno di schede dedicate, su un "semplice" 486 25 MHz dotato di lettore CD a doppia velocità. I risultati che abbiamo avuto modo di ammirare sembrano eccellenti e sono il frutto del lavoro di Devine (autore in prima persona delle routine di compressione e decompressione di *11th Hour*). "Con le mie routine posso ottenere risultati migliori che con una scheda MPEG 1. L'MPEG 1 è abbastanza obsoleto in termini di compressione di sequenze video, i risultati migliori sono stati ottenuti con MPEG 2, ma questo standard è al di fuori della portata del grande pubblico. Io non faccio altro che utilizzare alcuni dei principi che caratterizzano MPEG 2 e programmo delle routine all'avanguardia, che non sono limitate da nessuno standard. Nei nostri uffici abbiamo fatto un esperimento: abbiamo provato a codificare un intero film e i risultati sono stati decisamente superiori a quelli ottenuti da una scheda MPEG con CD Video".

Anche in *11th Hour* i rompicapi la fanno da padrone. Sembra che i designer della Trilobyte abbiano in simpatia il mondo degli insetti e degli aracnidi, a giudicare da queste immagini.

11th Hour sarà sostanzialmente un gioco molto simile al primo episodio.

Anch'esso ambientato nella villa del giocattolaio folle Stauf, comprenderà una serie di puzzle e rompicapi da risolvere, per giungere alla soluzione del mistero. L'azione si svolge circa 70 anni dopo gli avvenimenti di *7th Guest*, in pieni anni '90. Questa volta non vestiremo gli insoliti panni di un fantasma, bensì quelli più concreti di un reporter televisivo alla ricerca della sua produttrice (nonché amante), scomparsa all'interno di villa Stauf, dopo esservisi recata per indagare su una serie di omicidi misteriosi, in qualche modo collegati alla casa stregata. A proposito della casa, occorre dire che i grafici della Trilobyte non si sono certo risparmiati, come del resto testimoniano le immagini di queste pagine. Grazie all'utilizzo dell'ultima versione di *3D Studio* (un pacchetto per la creazione di immagini tridimensionali su PC, ormai divenuto standard tra gli sviluppatori di giochi, NdR) è stato possibile dare vita a effetti di sicuro effetto come quello della torcia elettrica che illuminerà il nostro cammino all'interno della tenebrosa abitazione.

Due esempi del texture mapping applicato alla sorgente di luce. L'effetto torcia elettrica è molto realistico.

Con una particolare tecnica di "texture mapping" applicato alla sorgente di luce, si è riusciti a simulare l'alone di una vera torcia elettrica, rendendo molto più realistica la nostra esplorazione. Un altro accorgimento, che ha praticamente raddoppiato la complessità degli scenari 3D, ci viene descritto da James Yokota, responsabile della produzione di *11th Hour*. "Ovviamente dopo 70 anni la casa è andata in rovina e di conseguenza abbiamo dovuto ridisegnare interamente gli interni, ma un particolare di cui andiamo particolarmente fieri è il "texture" che abbiamo applicato a tutti gli oggetti della casa per farli apparire impolverati e consunti. Si è trattato di creare tutte le scene in versione "pulita" per poi ricalcolarle dopo averle trattate con questa patina di vecchiaia". Grazie alle nuove tecniche di compressione, *11th Hour* sarà molto più ricco di grafica e animazioni. Inoltre verrà venduto su tre CD: i primi due saranno dedicati interamente al gioco (a differenza di *7th Guest*, in cui buona parte del secondo CD era occupata da tracce audio), mentre il terzo conterrà un video del "making of" e le tracce audio scritte da Fat Man, il noto compositore informatico, già autore della colonna sonora del primo titolo. La struttura di gioco non è stata modificata radicalmente, ma sono stati inseriti alcuni elementi per cercare di ovviare all'impressione di scarsa interattività che dominava il primo episodio. Di tanto in tanto, infatti, ci verranno assegnate delle ricerche e dovremo riuscire a scovare un particolare oggetto (identificabile grazie a un indizio alquanto oscuro) per poter fare un passo avanti nella comprensione del mistero. Gli oggetti da trovare saranno ben 42 e saranno mescola-

La bella e sensuale Marie, una delle tre ragazze che verranno coinvolte dal perfido Stauf nelle sue oscure trame. L'alone blu che circonda gli attori verrà eliminato in post-produzione.

In alto possiamo ammirare una realizzazione tridimensionale estremamente spettacolare e qui a fianco la sua sorgente "wireframe". Pensate che questa tecnica è stata utilizzata dalla stessa Autodesk per reclamizzare il *3D Studio*.

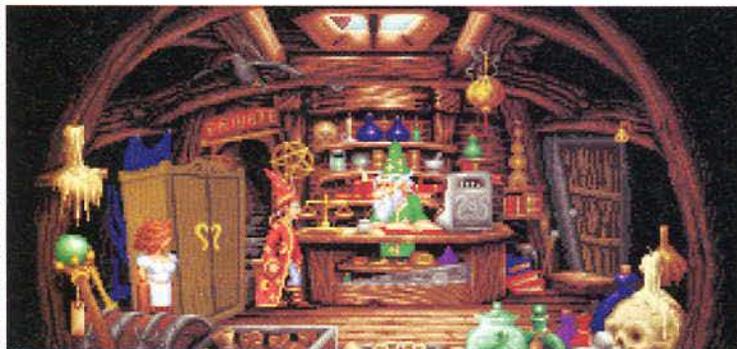
ti a molti assolutamente inutili che ci sbeffeggeranno con animazioni horror. Inoltre, la trama è stata suddivisa in cinque capitoli, al termine di ciascuno dei quali dovremo affrontare un rompicapo contro il computer (che si preannuncia come un avversario piuttosto ostico), per essere premiati, in caso di vittoria, con un lungo segmento video che racchiude tutti i frammenti visti durante quel particolare capitolo. Le sequenze video giocano un ruolo più importante in questo secondo episodio e hanno richiesto un investimento superiore a quello di *7th Guest*. Si tratta di un vero e proprio telefilm all'interno del gioco, tramite il quale verremo a conoscenza delle oscure macchinazioni del perfido Stauf. "Uno dei problemi che abbiamo incontrato..." - ci spiega James Yokota - "...è stato quello della censura. Abbiamo dovuto eliminare qualche spezzone leggermente osé, perché volevamo offrire un prodotto per tutta la famiglia. In America si era diffusa la voce che stavamo preparando due versioni del gioco, una per la famiglia e una vietata ai minori. Naturalmente non c'è niente di vero!" Il futuro firmato Trilobyte comprende per il momento tre diversi progetti. Per *Dog Eat Dog* e *Project DNA* potete leggere qualche indiscrezione nei box, mentre del terzo progetto, *Castle*, si sa solo che sarà dotato di una grafica in stile cartoon e sarà ambientato in un maniero medioevale (il titolo lo lasciava supporre! NdR), sembra si tratti comunque di un gioco con uno stile simile a quello di *7th Guest*. Per il momento la Trilobyte non si fa troppo sedurre dalle nuove macchine da gioco, che si chiamino 3DO, Project Reality, Playstation o Saturn. "Il mercato per una società come la nostra è in questo momento rappresentato da PC e Macintosh. Non credo che gli utenti PC smetteranno mai di utilizzare le loro macchine anche per giocare. Potrà accadere solo con l'avvento della televisione interattiva via cavo, un settore per il quale la Trilobyte si sta già preparando. Pensate che disegniamo già le nostre interfacce in modo che risultino leggibili anche con una risoluzione dimezzata, come nel caso di una TV domestica". Queste le parole di James Yokota, che fanno capire come la Trilobyte non si voglia far cogliere impreparata dalla prossima rivoluzione nel settore dell'intrattenimento elettronico, e pensare che era cominciato tutto con dei debiti sulle carte di credito!

Andrea Minini Saldini

DOG EAT DOG

Un gioco davvero particolare. Una sorta di simulatore di ufficio, in cui dovremo cercare di fare carriera, trovare un'anima gemella e cavarcela tra i mille problemi che affliggono la vita di qualsiasi impiegato. Basato su un sistema di generazione poligonale dei volti (del quale purtroppo non è stato possibile avere alcun esempio) centinaia di volte più dettagliato di quello visto in *Alone in the Dark*, Dog eat Dog si dovrebbe segnalare anche per un livello di intelligenza artificiale dei personaggi elevatissimo. In teoria il gioco dovrebbe consentire di sostenere delle conversazioni coerenti con decine di personaggi, il tutto grazie ad accurati studi sul linguaggio condotti dai designer della Trilobyte. Pensate che la sola sceneggiatura consta di ben 2800 pagine! Peccato che non lo potremo giocare prima del '95.

IL LEONE, IL MAGO E IL GUAR

Con un bizzarro sottotitolo, il seguito del demenziale *Simon the Sorcerer* promette di offrire almeno il doppio del divertimento e qualche miglioria tecnica in più. *Simon the Sorcerer 2 - The Lion, the Wizard and the Wardrobe* potrebbe diventare di diritto il nuovo *Monkey Island*. Non siete d'accordo? Andate avanti a leggere e vedrete!

Non esiste persona che, dopo aver provato *Simon the Sorcerer*, non abbia apprezzato il sottile humor all'inglese e la spiccata demenzialità delle situazioni di gioco. Sebbene si discosti radicalmente dai titoli di produzione americana caratterizzati da un umorismo più immediato ed "esuberante" alla *Monkey Island* e *Sam & Max*, il prodotto dell'Adventure Soft ha riscosso un grande successo e molti ne attendono con trepidazione il seguito. Bisognerà pazientare ancora un po', perché *Simon 2* non uscirà prima di settembre, ma intanto sentiamo come procedono i lavori direttamente dalla voce di Mike Woodruffe, presidente della società.

Siete soddisfatti del modo in cui è stato accolto *Simon the Sorcerer*?

In linea di massima, sì. Non possiamo fare a meno di notare, però, che in media i voti ottenuti sulle riviste specializzate si trovino 2 o 3 punti al di sotto delle avventure della LucasArts. Abbiamo confrontato i loro giochi con i nostri e pensiamo che, in alcuni casi, i nostri titoli siano più belli. Per quanto le loro avventure ci piacciano molto, il fatto ci secca non poco, perché vuol dire che molta gente guarda unicamente alla software house che ha prodotto il gioco e che non possiamo ottenere dei voti così alti a meno che non cambiamo il nostro nome in LucasArts.

Avete ottenuto lo stesso successo sia in Europa che in America?

Purtroppo no. A quanto pare, è idea diffusa che gli adventure "made in USA" siano migliori di quelli inglesi, e questo non è affatto vero! Per quanto concerne le vendite di *Simon*, negli Stati Uniti non sono andate molto bene, soprattutto per colpa della concorrenza spietata che ha incontrato.

Avete detto di essere dei fan della LucasArts. Cercate in qualche modo di emularne lo stile e l'interfaccia utente?

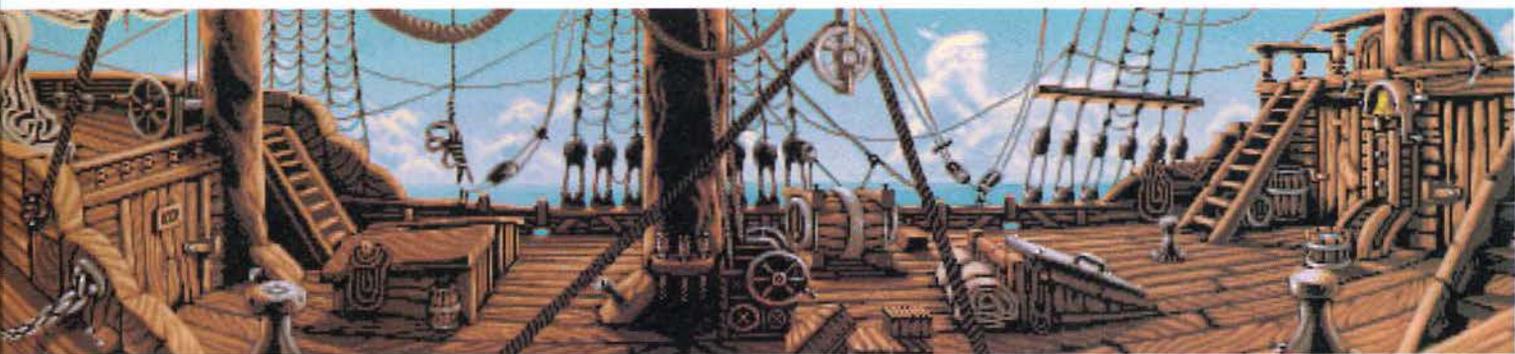
Sì, in effetti siamo dei grandi ammiratori della LucasArts ma non cer-

adventure soft

IL MAGO DI OZ

Da quando Simon riuscì a uccidere il perfido Sordid, la sua vita era tornata a scorrere serena all'insegna della dipendenza televisiva, almeno fino al giorno in cui Runt, un giovane contadino appassionato di magia nera, trovò il libro degli incantesimi di Sordid.

Una sera, il padre del ragazzo, scoperto il figlio con in mano il libro, gettò quest'ultimo per terra in un impeto d'ira, facendolo finire su un pentacolo disegnato sul pavimento dal giovane Runt, che fece ritornare in vita Sordid.

Il mago, riacquistati i suoi poteri, nominò Runt suo aiutante e, con il suo aiuto, creò un guardaroba magico in grado di riportare Simon nel mondo fantastico, dove l'aspettava il vendicativo Sordid.

DAROBA

chiamo in alcun modo di emularli. Se ci sono somiglianze tra l'interfaccia utente da loro utilizzata e la nostra, è perché in effetti è il miglior modo di controllare un gioco. Se infatti ci si riunisce a tavolino per decidere quale sia il miglior modo di far comunicare al computer le proprie scelte, ne viene fuori che l'interfaccia ideale è quella che abbiamo adottato nei nostri giochi... e per forza di cose è la stessa usata in quelli della LucasArts!

La prima cosa che si nota dando un'occhiata alle immagini di *Simon the Sorcerer 2* è che la grafica è stata notevolmente migliorata rispetto a quella del primo gioco, che comunque era già molto bella. La versione PC vanterà una grafica in SVGA... e si vede!

Quale credete che sia l'interfaccia utente ideale per un'avventura?

Ovviamente, quella che abbiamo utilizzato in *Simon the Sorcerer* e che verrà ulteriormente migliorata nel seguito del gioco. Personalmente, penso che l'interfaccia utilizzata in *Return to Zork* in cui l'icona di azione continua a cambiare sia ben poco user-friendly, così come quelle di *Beneath a Steel Sky* e *Sam & Max*. Si tratta comunque di una mia opinione strettamente personale.

In *Simon 2* avete usato lo stesso engine del "prequel"?

Non si tratta propriamente di un engine, ma di un linguaggio. Non lo abbiamo mai cambiato dai tempi di *Personal Nightmare* (un vecchio gioco di parecchi anni fa, NdR), a parte delle piccole migliorie.

Che cosa offrirà di nuovo *Simon 2*?

Non si tratta di un semplice seguito e abbiamo inserito molte innovazioni che al tempo del gioco originale non abbiamo potuto implementare. Ora gli scenari scrollano fluidamente e ogni locazione è infarcita

Qui sopra, il team di sviluppo che ha lavorato a *Simon the Sorcerer 2*. Il gruppo non è completo, perché in tutto al progetto hanno lavorato una ventina di persone. In prima fila possiamo riconoscere Mike Woodruffe, direttore dell'Adventure Soft, e suo figlio Simon, che si è occupato principalmente dell'ideazione dei rompicapo. Chissà se il nome del protagonista del gioco è stato ispirato dal figlio...

Simon, ignaro di ciò che stava accadendo, continuò la sua vita regolare fino alla sera in cui, tornato nella camera da letto, si trovò davanti allo strano armadio. Spinto dalla curiosità, Simon lo aprì, ci infilò la testa dentro e...

...ZAAAP, il povero ragazzo si ritrovò nuovamente teletrasportato nel mondo fatato in cui aveva già sconfitto Sordid. Il buon mago Calypso, testimone dell'arrivo di Simon, si offrì di riparare il guardaroba, ma una sola cosa avrebbe permesso al giovane di ritornare a casa: una strana sostanza chiamata Mucozade.

Sfortunatamente, tale magica sostanza si trovava in un solo posto: la misteriosa fortezza magica! E così, il nostro giovane mago si ritrovò suo malgrado implicato in una nuova avventura al di là di ogni immaginazione, in un mondo ostile popolato da creature malvagie e dove la magia regna sovrana.

di animazioni e rompicapo. Ci sarà molta più interazione con oggetti e personaggi, la grafica della versione PC sarà probabilmente in SVGA e abbiamo migliorato il sistema di dialogo. Nel primo *Simon*, infatti, le conversazioni erano troppo lunghe e nel seguito saranno più concise, ma non per questo meno divertenti. L'interfaccia ha inoltre subito dei piccolissimi cambiamenti: se si clicca su un'azione nella parte inferiore dello schermo, per esempio, il cursore prende la forma dell'icona corrispondente, in modo da mostrare costantemente l'azione selezionata.

Il gioco uscirà per PC, A1200 e Amiga CD^{32}. Graficamente parlando, tutte le versioni sono praticamente identiche, mentre quelle per le macchine Commodore potranno ovviamente contare su una parte audio molto più curata.

Quante persone hanno preso parte al progetto?

A *Simon the Sorcerer 2* hanno lavorato 7 grafici, mio figlio Simon e io ci siamo occupati della programmazione e poi ci sono diversi collaboratori esterni... in tutto il team è composto da una ventina di persone, comprese due addette all'amministrazione. Lavoriamo a un gioco per volta ma, quando la parte grafica è terminata e resta da mettere tutto insieme, gli artisti cominciano a pensare al progetto seguente.

Quale sarà il futuro delle avventure?

Purtroppo devo constatare che la maggior parte degli sviluppatori hanno perso di vista quello che veramente deve offrire un'avventura. Prima di tutto, non ho ancora visto un'avventura come si deve che utilizzi grafica renderizzata e sequenze video: vanno tutte bene per i primi dieci minuti, ma poi non resta più niente di valido. Ho sentito parlare molto bene di *Gabriel Knight* e *Myst*, ma sinceramente non li ho ancora provati e non mi posso pronunciare. *Alone in the Dark* e *7th Guest* non sono dei giochi, bensì solamente degli enormi demo grafici e sonori. A me piacciono molto le avventure testuali, mentre mio figlio si è divertito un sacco con *Legend of Kyrandia*.

Derek dela Fuente

In questa pagina potete confrontare gli artwork del gioco, che mostrano le intenzioni iniziali dei grafici, e il risultato finale che apparirà in *Simon the Sorcerer 2*. Molte cose cambiano dagli schizzi a matita alle videate del gioco: notate, per esempio, la parte superiore del trono che è cambiata, con un leone al posto del teschio, e gli oggetti di contorno che sono stati aggiunti per dare un aspetto più credibile, come botti, tavoli e piante.

PILOTA LA FORTUNA...

PC
LIBRO STORICO
"THE STELE
CHRONICLES"
IN ITALIANO

STAR WARS TIE FIGHTER
THE SEQUEL TO X-WING BY
LAWRENCE HOLLAND & EDWARD KILHAM
by C.T.O.

DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU !

PSILON• SMART

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere é semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza.

Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

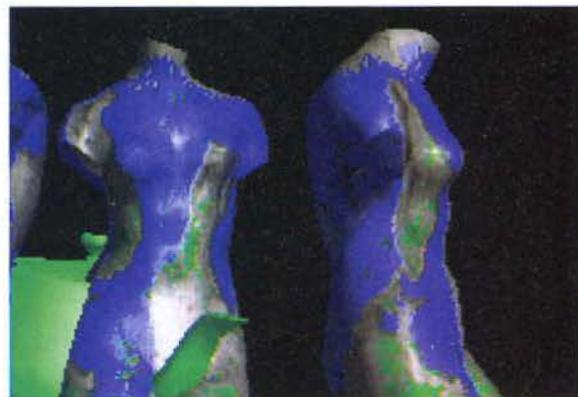
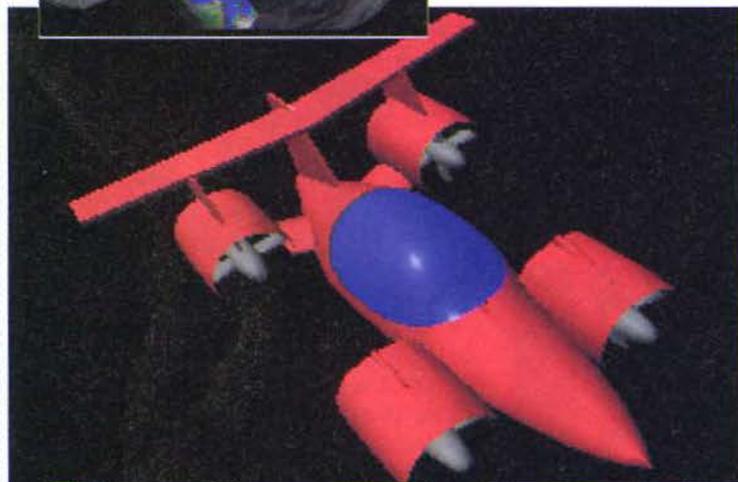
Aut. Min. N. 6/3421 del 17/05/94

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)
Telefono 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

LA RISCOSSA DEL PC

Dopo l'annuncio della scheda 3DO e quello, recentissimo, di quella in grado di garantire la compatibilità Jaguar, anche la Argonaut cerca di cavalcare l'onda lunga del PC in ambito videoludico. E sembra avere tutte le carte in regola per riuscirci!

In queste pagine troverete solo una piccola dimostrazione della grafica dei futuri prodotti della Argonaut; tutte queste immagini sono state sviluppate con il famoso 3D Studio...

Il vantaggio di aderire allo standard mondiale nel campo dell'informatica è che difficilmente si verrà lasciati indietro dalle ultime novità. Dunque, perché il discorso dovrebbe essere differente per la grafica tridimensionale? È già da qualche mese che voci riguardanti possibili schede di espansione dedicate alla grafica 3D circolavano nell'ambiente dei videogiochi. Prima era arrivata la notizia riguardante la 3GA, una scheda di cui abbiamo già parlato nelle News di K, e ora tocca alla Argonaut di Jez San muovere i primi passi in quello che sembra un mercato ancora vergine e ricco di opportunità.

Jez ha sviluppato un nuovo sistema per la creazione di immagini tridimensionali in movimento, chiamato BRender, che sostiene essere in grado di triplicare le prestazioni rispetto ai migliori "engine" tridimensionali sul mercato. Il sistema è in grado di importare oggetti e scene realizzati con altri programmi, come il *3D Studio*, e sarà in grado di avvantaggiarsi della presenza di una scheda grafica particolare, dotata di un chip disegnato dalla Argonaut, che promette di rivoluzionare la grafica dei giochi poligonali come li conosciamo ora.

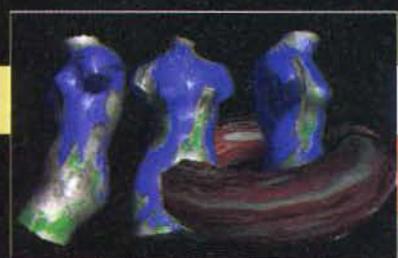
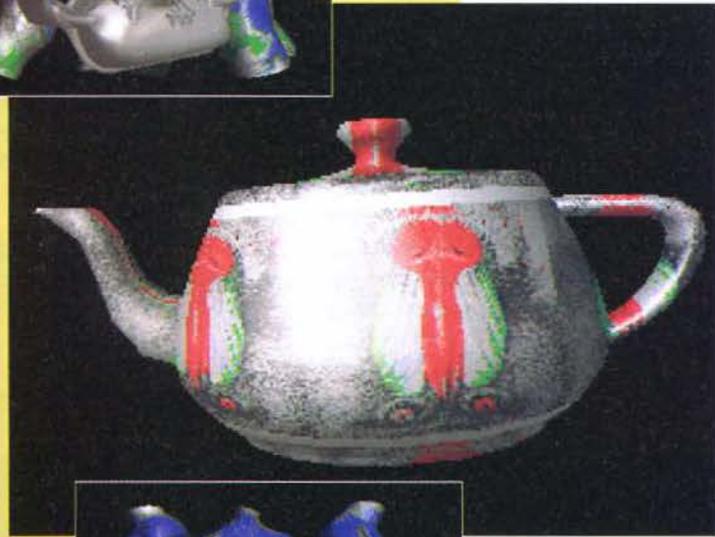
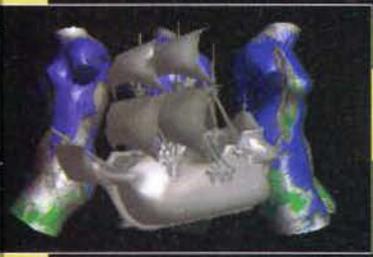
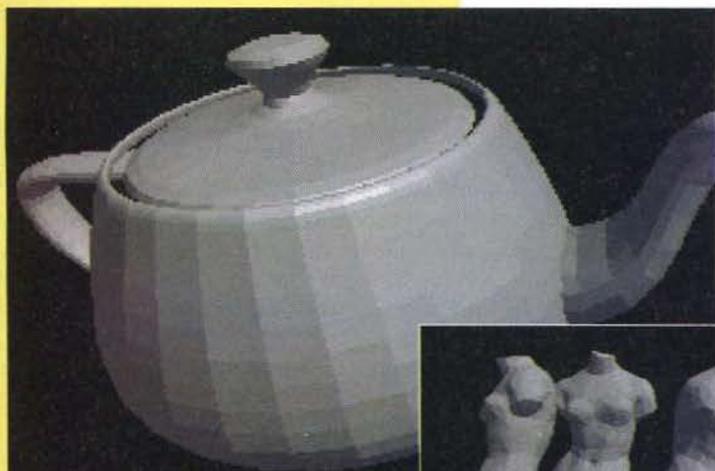
Abbiamo intervistato Jez San per saperne di più.

Cosa ha portato la Argonaut alla decisione di sviluppare una scheda grafica per PC?

Creando i chip Super FX per la console a 16-bit della Nintendo abbiamo dimostrato come fosse possibile aumentare le capacità di grafica tridimensionale di macchine già esistenti. Ora, dopo aver fatto esperienza in questo campo, siamo pronti ad affrontare il mercato PC, un mercato dalle enormi potenzialità, in cui l'utente è abituato a spendere denaro per migliorare le prestazioni della propria macchina.

Credi che con questa nuova generazione di schede il PC sarà in grado di contrastare l'ondata di nuove super console giapponesi che promettono chip dedicati alla grafica poligonale? Ci riferiamo al Saturn della Sega e alla Playstation Sony.

Sì, ne sono convinto. Con la prima generazione di chip, che produrremo con la Cirrus Logic, il PC avrà potenzialità di grafica tridimensionale molto più elevate della nuova generazione di console. Per esempio, il nostro chip sarà in grado di sfruttare il texture mapping "full perspective", e cioè la possibilità di mappare delle immagini bitmap che mantengano una corretta prospettiva da qualsiasi angolazione vengano osservate.

Sia il Saturn che la Playstation non dispongono di questa caratteristica e di conseguenza mostreranno dei texture con prospettive errate o con

superfici che curvano in modo anomalo se li si guarderà da angolazioni insolite. Inoltre, la nostra architettura gestisce anche lo "z-buffering", una tecnica che consente di stabilire la profondità degli oggetti poligonali, assegnando loro delle priorità; in questo modo non capiterà più di veder sparire gli oggetti o di vederne altri che si sovrappongono quando non dovrebbero, perché ogni singolo pixel verrà controllato dal sistema.

Quale pensi possa essere il futuro delle piattaforme Intel, ora che sono minacciate dai processori RISC come il Power PC?

Circola una voce secondo la quale il P6 (futuro successore del Pentium nei piani della Intel, NdR) incorporerà tecnologie RISC. Credo che la Intel dovrà cambiare l'architettura dei suoi microprocessori se non vuole rimanere troppo indietro nella corsa tecnologica.

Puoi fornirci un'idea sulle capacità hardware del nuovo chipset che avete progettato,

Il primo chip potrà generare 200.000 poligoni al secondo con texture mapping "full perspective", Gouraud shading e "z-buffering" con una risoluzione di 320x200 o 640x480 a 65.535 colori. Con una grafica a 24 bit (16 milioni di colori, NdR) le prestazioni si riducono del 30% circa.

Avete in mente di migliorare ulteriormente la vostra tecnologia?

Sì, entro la fine del 1995 presenteremo un secondo chip con capacità più avanzate, come l'anti aliasing (la tecnica di sfumare i colori sulle linee diagonali per eliminare la scalettatura, NdR), e molto più veloce. Naturalmente, sarà compatibile con la prima generazione tramite le routine del nostro sistema B-Render.

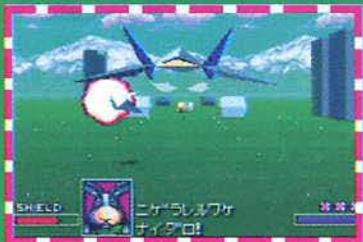
Giochi come *Daytona* o *Ridge Racer* sarebbero possibili utilizzando questo hardware?

Sì, per quanto riguarda *Ridge Racer*, la Namco dichiara circa 60.000 poligoni al secondo, perciò il nostro hardware fornisce circa il triplo delle prestazioni. L'architettura grafica di *Daytona* è in grado di generare circa 300.000 poligoni al secondo, ma senza "z-buffering".

Come è stato possibile creare una scheda con queste prestazioni mantenendo dei costi accettabili?

Siamo stati molto attenti a inserire ogni possibile trucco che potesse aumentarne la velocità. All'interno della scheda si trova un processore RISC, perciò anche se molti dei calcoli 3D vengono svolti dal software, il processore che se ne occupa è un RISC e viene assistito da

PRIMA SULLE CONSOLE...

La strada che ha portato alle stupefacenti routine del BRender è passata da casa Nintendo. La Argonaut si è fatta le ossa sviluppando i chip dedicati alla grafica poligonale per il Super NES, i famosi chip Super FX. Il progetto iniziale ne comprendeva tre diverse versioni, ma con buona probabilità la terza versione, più avanzata, non vedrà la luce, soppiantata dal Project Reality realizzato dalla Nintendo in collaborazione con la Silicon Graphics. Purtroppo il chip non ha avuto una diffusione molto ampia a causa dell'alto costo che ne impediva, di fatto, l'utilizzo alle case non direttamente supportate dalla Nintendo. Alcune case hanno pensato di ovviare al problema ricorrendo a cartucce di soli 4 Mbit, ma ovviamente la profondità del gioco ne ha risentito. Non resta che accontentarsi di *StarWing*, *Stunt Racer FX* e *StarWing 2*, che dovrebbe già essere in fase avanzata di programmazione.

un motore 3D hardware. Abbiamo mantenuto i costi su livelli accessibili svolgendo una parte del lavoro tramite software, mentre nelle stazioni Silicon Graphics, per esempio, tutto avviene tramite hardware dedicato.

La scheda userà un bus VESA Local Bus o PCI, e che prestazioni fornirà sotto Windows?

Credo che Cirrus Logic abbia in cantiere entrambi i modelli. Per ciò che riguarda le prestazioni sotto Windows, posso solo dire che sono identiche a quelle sotto DOS.

Qual è la tua posizione nei confronti di Windows 4? Credi che possa portare dei vantaggi per i giocatori?

Stiamo già sviluppando dei giochi per Windows 4. Penso che questo dovrebbe rispondere a entrambe le domande

Credi che il vostro prodotto entrerà in concorrenza con la scheda 3DO della Creative Labs?

No, ritengo che le possibilità del chipset 3DO non abbiano molto da offrire a un possessore di PC al giorno d'oggi. Il 3DO è in grado di calcolare circa 15.000 poligoni al secondo, mentre con BRender siamo già in grado di calcolarne 65.000. Il chipset del 3DO è ottimo quando lavora insieme al lettore CD e viene venduto a 400$, come lettore interattivo, ma come scheda di espansione, per 200$, non sarà competitivo. Lo stesso ragionamento si può applicare alla scheda di espansione Jaguar che sarà prodotta da Sigma Design (la stessa casa della Reel Magic, NdR).

Che tipo di giochi state sviluppando per questa scheda?

Avendo la possibilità di muovere così tanti poligoni, sarà possibile creare giochi di guida, combattimento e simulazione di volo, tutti incredibilmente realistici. Stiamo sviluppando titoli che appartengono a tutti questi generi, uno sarà disponibile prima di Natale, mentre gli altri verranno pubblicati nel '95.

Quali altri sviluppatori vi hanno contattato? Qualcuno di loro è già al lavoro?

Per il momento non abbiamo ancora nessuno sviluppatore esterno. La ragione è semplice: prima di firmare qualsiasi contratto abbiamo preferito aspettare di terminare il kit di sviluppo. Ormai è pronto e sarà distribuito a partire dalla fine di giugno. Abbiamo già 20 case di software disposte a firmare a partire dal primo giorno di disponibilità, fra cui Virgin, Electronic Arts, Interplay e Spectrum Holobyte. Ci vorrà almeno un anno per sviluppare nuovi prodotti, perciò non vedremo i risultati prima del '95.

Ovviamente intendi creare un nuovo standard con la vostra tecnologia. Come pensi di riuscirci?

Innanzitutto, l'accordo che abbiamo con la Cirrus Logic non è in esclusiva: qualsiasi casa che intenda sviluppare una scheda con il nostro chipset potrà farlo. Siamo perfettamente coscienti dei problemi che dovremo affrontare e di conseguenza non chiederemo somme esorbitanti agli sviluppatori, così da invogliarli a usare il nostro sistema di sviluppo.

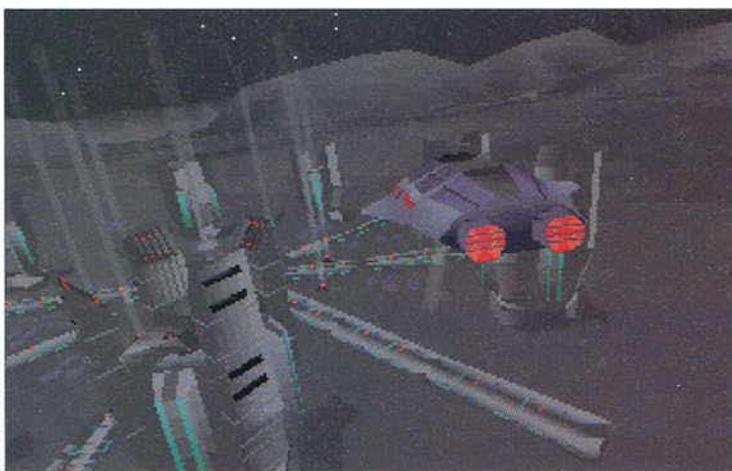
Non resta che ammirare le immagini, che propongono texture mapping, effetti di deformazione e altre meraviglie, pensando comunque che le foto che vedete in queste pagine sono ancora realizzate sfruttando unicamente la parte software di BRender.

Andrea Minini Saldini

ANTEPRIME

UN ANGELO A POLIGONI

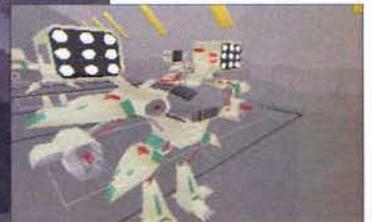
La Digital Image Design, meglio conosciuta come DID, sta sviluppando *Iron Angel*, un riuscito incrocio tra *Inferno*, *TFX* e *Ropocop 3*. I lavori sono cominciati ben tre anni fa e la maggior parte del tempo è stata spesa per migliorare le routine grafiche che, al loro stato attuale, fanno dei veri e propri miracoli in termini di ricchezza di particolari.

Una spettacolare vista panoramica di una metropoli poligonale... vivente! Sulla monorotaia che si vede in alto passerà veramente il treno e all'interno dei palazzi sarà possibile intravvedere una TV accesa!

A destra, alcuni caccia stellari decollano da una base spaziale nemica. *Sotto*, immaginate che spasso sarà volare a gran velocità in questo tunnel naturale!

Basta guardare le foto di queste pagine per comprendere l'estrema importanza di questo nuovo titolo: i paesaggi sono super-realistici e i mezzi, oltre che le costruzioni, hanno un look decisamente futuristico. Ben pochi giochi possono vantare un carisma grafico elevato quanto quello di *Iron Angel* e, proprio per questo motivo, c'è molta attesa per la pubblicazione della versione PC CD-ROM prevista per ottobre.

Il gioco è ambientato nel 21° secolo, alle soglie di una tremenda guerra tra 3 fazioni rivali che si contendono il dominio assoluto del pianeta. Il giocatore veste i panni di un pilota che milita nelle file di una delle tre parti in guerra e deve affrontare una serie di missioni; alcune fanno parte di una campagna dallo scopo ben preciso che va assolutamente portata a termine, mentre altre possono anche non venire superate senza per questo perdere la guerra. Quest'ultimo sistema di affrontare le missioni è altamente innovativo e, se la memoria non mi tradisce, non è mai stato utilizzato in altri giochi. È sicuramente un ottimo modo per immergere il giocatore nella situazione, per coinvolgerlo in quello che sta accadendo nel gioco. In pratica, se non si riesce a portare a termine la missione con successo, è possibile affrontarla più avanti, solo che questa volta sarà più difficile: se, per esempio, viene ordinato di attaccare un complesso industriale nemico in costruzione e non ci si riesce, la prossima volta che si avrà la possibilità di farlo, ci si troverà di fronte a ostacoli maggiori, come postazioni missilistiche e mezzi corazzati di difesa.

La particolarità del vostro aereo consiste nel fatto che se viene danneggiato in combattimento potrà sganciare la parte colpita (sempre che non si tratti di un componente vitale) proprio come accade con lo Space Shuttle. A proposito di Space Shuttle, in una missione dovrete raggiungerne uno sulla Luna e scoprire per quale motivo ha interrotto i collegamenti con la Terra. Una volta trovata l'astronave, dovrete guidare una sonda a distanza e stabilire un contatto con l'equipaggio. Questo è solo un esempio della

***A sinistra*, un dettagliatissimo paesaggio urbano notturno: notate la cura estrema riposta nei particolari, come ad esempio il fascio di luce proiettato dal lampione davanti alla macchina e le luci di posizione della stessa. Speriamo solo che per godersi tali meraviglie non sia richiesto un Pentium!**

grande varietà di situazioni che dovrete affrontare nel gioco. Tornando alle capacità del vostro mezzo, vi accorgerete di quanto sia facile da manovrare in spazi ristretti, come quando volerete tra i palazzi di una città oppure sulle strette strade delle metropoli, grazie all'utile sistema di hovering. In alcuni momenti raggiunge addirittura la versatilità di movimento di un elicottero!

In *Iron Angel* è anche possibile utilizzare una telecamera esterna per spiare i movimenti nemici oppure curiosare qua e là: immaginatevi di esplorare una città e di vedere la televisione di qualcuno all'interno di un salotto, oppure di volare sotto un ponte sul quale passano le automobili! Le visuali esterne sono qualcosa di completamente diverso da quello a cui siete abituati a pensare: c'è anche una "modalità regista" in cui il computer sceglie il miglior punto di vista per seguire le vostre gesta. Non va sottovalutata la possibilità di spiare i nemici, magari atterrando in un luogo tranquillo e lanciando la telecamera-sonda in perlustrazione. Visto che le altre due fazioni in lotta sono controllate dalla CPU, potrete persino osservare gli avversari che combattono tra di loro, il tutto a chilometri di distanza!

La grafica del gioco è molto curata ed estrema attenzione è stata riposta nei particolari, che aumentano progressivamente quando ci si avvicina agli oggetti. Se infatti si guarda un palazzo da lontano si noteranno solamente le forme principali; basta avvicinarsi un po' per vedere anche le finestre e, da distanza ravvicinata, sarà possibile distinguere anche gli infissi delle stesse e sparare contro i vetri infrangendoli. Questi sono i particolari che fanno la differenza tra un grande gioco e uno semplicemente bello. Per andare avanti, potrei parlarvi di quando, sparando contro un muro, le schegge di mattone colpiscono l'aereo, provocandogli dei lievi danni, oppure di quando, sparando un colpo contro un serbatoio di carburante, lo si fa saltare in aria o, semplicemente, lo si scalfisce (facendone volare i pezzi dappertutto) se avete poca mira. Credetemi, di particolari realistici come questi in *Iron Angel* ce ne sono veramente tanti e se dovessi parlarvene più approfonditamente, probabilmente non mi basterebbero cinque pagine.

I presupposti di un ennesimo K-gioco a opera della Digital Image Design ci sono tutti, quindi resta solo da aspettare l'autunno per giocare con quello che potrebbe diventare con tutta probabilità il nuovo K-parametro dei simulatori di volo. L'unico interrogativo che rimane è quello sulla velocità effettiva di gioco, o meglio quale processore sarà necessario per mantenere un buona giocabilità e un elevato dettaglio grafico, ma non abbiamo dubbi sull'abilità dei programmatori della DID e sul fatto che il loro engine riuscirà a fare cose mai viste prima. Del resto non ci hanno mai deluso.

Derek Dela Fuente

***Sopra*, altri particolari stupefacenti di *Iron Angel*: date un'occhiata alle nuvole e al maxi-schermo sulla sommità del palazzo in basso. Pensate che sarà possibile sparare ai vetri dei grattacieli e frantumarli in mille pezzi!**
***A sinistra*, una base marina realizzata in Gouraud shading. Grazie a questa tecnica, le curve a poligoni vengono arrotondate per dare una parvenza più reale.**

GIOCOOREALTA'!

NUOVO NUMERO BBK 02/66011588

Superati i problemi di trasferimento, varata ufficialmente la nuova BBS che sembra aver raggiunto in breve tempo un altissimo indice di gradimento, rimbocchiamoci le maniche e cerchiamo di capire esattamente in che cosa consistono le novità.

SPRINT FA GOLA

La possibilità di utilizzare le linee Sprint per pagare meno le interurbane sembra fare gola a tutti gli utenti fuori rete urbana milanese. Ricordiamo a chi fosse interessato che il servizio costa per un'ora di connessione solo 9.998 lire I.V.A. inclusa, più la telefonata urbana, in qualsiasi fascia oraria anche se di punta. Se pensiamo che le tariffe SIP vanno da un minimo di 14.704 lire ad un massimo di 47.310 lire, si tratta senza dubbio di un risparmio notevole. Troverete ulteriori informazioni e il numero del concentratore per la vostra città nella segreteria virtuale di BBK/InfoSquare.

PER I NUOVI UTENTI

Collegatevi la prima volta a Infosquare/BBK e registratevi. Sulla BBS troverete tutte le informazioni riguardanti pagamenti e servizi.

È vero, il trasferimento non è stato proprio del tutto indolore, soprattutto a causa della distanza tra i mondi della vecchia e della nuova BBK. Ci siamo resi conto, nostro malgrado, che spostare dati da Amiga a PC non è un'operazione agevole come ci saremmo aspettati. Comunque ormai è storia e la vecchia BBK risiede interamente su un CD-ROM per consentirvi di ritrovare tutti i dati in linea.

Iniziamo ad esplorare BBK/InfoSquare partendo dal vostro spazio personale: l'ufficio. Come ben sapete la metafora utilizzata è quella del palazzo virtuale. All'interno del palazzo ogni utente dispone di un ufficio, nel quale può gestire i servizi più comuni di una Bullettin Board. Dopo aver selezionato da menu principale il comando E è possibile accedere alla posta elettronica, per la lettura/scrittura e manutenzione dei messaggi da e verso altri utenti o il Sysop. Con A si ha accesso agli annunci classificati, ovvero un sistema per pubblicizzare prodotti o idee presso gli altri utenti. Un annuncio ha un argomento di 64 caratteri e viene archiviato in un elenco ordinato alfabeticamente. Con D si possono visualizzare i propri dati personali e le statistiche collegate alle connessioni. Con P si accede alla Pubblicità mentre con C è possibile chattare in linea con altri utenti. Esistono diversi canali, sui quali è possibile ottenere una privacy totale, se si vuole chiacchierare con qualcuno senza essere disturbati. R ci consente di accedere al registro degli utenti, se desideriamo ottenere informazioni su altri compagni telematici, sempre che questi abbiano immesso i dati correttamente. Con Q possiamo riempire dei questionari, su varie argomentazioni. Con X, infine, possiamo tornare al menù principale.

Nel prossimo numero tratteremo più dettagliatamente i servizi di E-Mail, sia all'interno di BBK/InfoSquare che verso l'esterno (Fidonet e Internet). Purtroppo lo spazio è tiranno e le mie due paginette sono già sature. Appuntamento a settembre in edicola oppure direttamente sulla BBS al mio indirizzo di posta elettronica (Incal).

TELEGAMING

Giocare è bello (scroscio di applausi, NdR), nessuno lo può negare, ma giocare collaborando o combattendo con un avversario umano è infinitamente più affascinante. In redazione ci sono dei veri e propri psicopatici che si sono comprati un secondo computer per poter giocare in link con gli amici con i vari *Falcon*, *Doom*, *F1 GP*, ecc. Se poi pensiamo che la nostra controparte potrebbe trovarsi in un luogo ben più distante della camera a fianco alla nostra, potendo chiamare dalla nostra stessa città come da una a centinaia di chilometri da noi o addirittura da un altro Paese, la faccenda si fa ancora più interessante. Grazie al telegaming, uno dei servizi più attraenti per chi decide di estendere il proprio abbonamento a BBK con l'accesso al sistema InfoSquare, potrete creare veri e propri gruppi di gioco, magari mettendovi d'accordo per l'orario di connessione, condividendo uno stesso spazio virtuale. Il primo titolo disponibile è il celebratissimo *Air Warrior*, sviluppato dal gruppo Kesmai e gestito per quanto riguarda la parte telematica dal network Genie (General Electric Network for Information Exchange). Chi conosce l'ambiente delle banche dati probabilmente leggerà queste righe storcendo il naso, perché il gioco on-line medio non è quello che

LE TARIFFE DI BBK/INFOSQUARE

Qualche ritocco (verso il basso) per le tariffe della BBS più giocosa d'Italia. Ricordiamo che i servizi Internet e Telegaming sono riservati agli abbonati InfoSquare o BBK/InfoSquare.

Abbonamento annuale a BBK	Lit. 50.000
Abbonamento annuale a InfoSquare	Lit. 150.000
Abbonamento annuale a BBK/InfoSquare	Lit. 180.000
Estensione InfoSquare per abbonati a BBK	Lit. 130.000
1 ora di gioco in rete	Lit. 5.000
Accesso illimitato a Internet	Gratuito!

Tutti i prezzi sono I.V.A. 19% inclusa. Per il pagamento dell'abbonamento a BBK utilizzate il Conto Corrente Postale 26190207 intestato a Studio VIT S.r.l. (specificare la causale). Per InfoSquare troverete tutte le informazioni necessarie direttamente sulla BBS.

LA VOCE DEL SYSOP

Inauguriamo questo angolo che assumerà la connotazione di rubrica nella rubrica, all'interno del quale potrete trovare consigli, raccomandazioni, dritte e chicche di Corrado Crovetto, il magnificentissimo, presentissimo, efficientissimo Sysopissimo di BBK/Infosquare (scusate, ma se lo vezzeggio si galvanizza e non mi chiede di aiutarlo, hehehehe).

Innanzi tutto ricordiamo che Corrado è disponibile per rispondere a qualsiasi quesito riguardante la BBS via posta elettronica. Potete lasciare messaggi a "Sysop", "Corrado Crovetto", oppure a "Staff", alias al quale risponde direttamente Corrado oppure qualche cosysop. Per problemi urgenti è possibile "chattare" in diretta con Lui, sperando di trovarlo libero. Può capitare infatti che qualcun altro abbia la vostra stessa idea e, vista la quantità di linee telefoniche collegate, le quattro braccia bioniche che gli abbiamo fatto innestare potrebbero non essere sufficienti.

Per entrare nel merito, il primo consiglio è quello di collegarsi prima di sottoscrivere l'abbonamento. Molti, infatti, si abbonano prima ancora di essersi collegati alla BBS. Noi vi ringraziamo per la fiducia ma nonostante sui bollettini postali siano indicati nomi e cognomi, per noi è un problema ritrovare un "Carlo Rossi" che poi in BBS si valida come "Er Bestia". In questo modo rischiate di allungare i tempi per ottenere l'operatività dell'abbonamento.

Compilate il modulo con i vostri dati che troverete nella segreteria virtuale all'interno del palazzo di BBK/InfoSquare. Senza effettuare questa operazione non potete avere accesso a tutti i servizi della BBS.

NON uploadate software coperto da copyright. Nonostante tutte le nostre raccomandazioni c'è sempre qualcuno che ci prova, forse anche in buona fede. Purtroppo in questo momento l'applicazione della legge sulla protezione del software, peraltro giusta e sacrosanta, è fin troppo ferrea e la magistratura sembra voler fare di ogni erba un fascio falcidiando con una operazione "Dischetti Puliti" anche chi con la pirateria non ha nulla a che fare. Vorremmo evitare che per una stupida distrazione di qualche utente preso dall'entusiasmo potessero sorgere complicazioni.

Infine, con l'augurio da parte di Corrado e di tutto lo staff di godervi le meritate vacanze, vi ricordiamo che la BBS in vacanza non ci va e sarà attiva e funzionante per tutto luglio e agosto. Se il computer fa le ferie con voi oppure siete costretti a restare in città, BBK/InfoSquare vi attende a modem aperti.

si definisce un campione di giocabilità: interfaccia testuale, strutture semplici per evitare uno scambio di dati troppo massiccio, scarsa interazione diretta con gli altri utenti non sono certo il sogno del videogiocatore telematico. La noia sopraggiunge in breve tempo e, dopo poche sessioni, generalmente si preferisce gettare la spugna delusi. Il punto di forza di *Air Warrior* è proprio il fatto di essere basato su un front end grafico che gira direttamente sulla vostra macchina, sia essa un PC, un Amiga, un Macintosh o un Atari ST, senza quindi dipendere dalla grafica lenta e poco piacevole generata dal server della BBS. Il software può essere scaricato direttamente dalla BBS e contiene tutta la grafica e il sonoro di un buon simulatore di volo, lasciando al server remoto il solo compito di comunicare al vostro computer le posizioni degli altri velivoli (amici e nemici) presenti nello scenario, la loro direzione e la loro velocità. Tra l'altro, un vantaggio non trascurabile è quello di potersi allenare sulle manovre di disimpegno e di fuoco a modem spento, per poi gettarsi nella mischia avendo il massimo delle chance di riportare i bulloni a terra senza spendere miliardi. *Air Warrior* è un simulatore estremamente realistico, nato da un progetto che risale al lontano 1984 e via via perfezionato sia per quanto riguarda la grafica che per la fedeltà dei parametri simulativi. L'attuale versione PC, per esempio, funziona solo con schede grafiche SVGA ed è uno dei pochissimi simulatori di volo in grado di gestire una risoluzione di 800x600. Ovviamente, non dobbiamo aspettarci paesaggi ultra-realistici aggiornati a 30 frame al secondo, ma la veste grafica è più che discreta e i modelli sono estremamente curati e dettagliati. Il software che più si avvicina al simulatore della Kesmai è con tutta probabilità *Falcon 3.0*, che sacrifica alcuni aspetti puramente coreografici per offrire al pilota simulato le stesse reazioni del mezzo reale. Per darvi un'idea dei parametri che entrano in gioco nella simulazione, posso dirvi che influiscono il carico di carburante (l'aereo diventa più maneggevole quando si trova praticamente in "riserva"), il peso delle munizioni, gli effetti aerodinamici del vento e tutta una serie di parametri dinamici opzionali che possiamo inserire una volta acquisita padronanza del mezzo. Particolare attenzione è stata posta, inoltre, nella creazione degli scenari, che ricordano quelli di *Flight Simulator*. Al di là della fedeltà simulativa, comunque, è l'opzione per la connessione via modem la caratteristica in assoluto più esaltante di *Air Warrior*. Oltre alla possibilità di connessione diretta tramite cavo null-modem o tramite modem, è possibile condividere lo stesso spazio aereo con altri 39 piloti su sistemi come InfoSquare. Per farvi un esempio, è stata organizzata recentemente una riproduzione della Battaglia d'Inghilterra tra 32 "piloti" americani, che utilizzavano per l'occasione aerei tedeschi come Ju-88 e Messerschmitt Bf109, e una selezione di assi inglesi della cloche che dovevano difendersi sui loro Spitfire. Immaginate la possibilità di partire in formazione, inviare messaggi radio (una squadriglia nostrana potrebbe parlare in italiano per evitare intercettazioni del nemico), stabilire la strategia e scatenare la bagarre. Il fatto di abbattere un avversario umano, che peraltro è di gran lunga più difficile da colpire rispetto a uno simulato, essendo molto più imprevedibile, è una sensazione unica. Costa 5.000 l'ora, ma ne varrebbe il triplo, come testimonia il successo del gioco negli Stati Uniti. Lasciate un messaggio al Sysop per ulteriori informazioni.

CON CHE AEREO MI CONNETTO?

In *Air Warrior* è possibile utilizzare velivoli "classici", protagonisti delle due Guerre Mondiali e di quella di Corea, passando quindi dai biplani ai primi jet utilizzati effettivamente in combattimento. Per la precisione, i velivoli simulati sono: P51D Mustang, A6M5a Zero-Sen, Spitfire Mk IX, Bf109G-6, FW190A-8, P38-J Lightning, F4U-1D Corsair, Yak9D, Ki84 1a Hayate, B-17G Flying Fortress, B-25J Mitchell, A-26B Invader, Mosquito Mk XVII, JU88 A-4, C47 Skytrain, M262A-1a Strumvogel, F-86 Sabre, Mig 15, Fokker Dr.1 Tri-Plane, Sopwith Camel, Spad S.XIII, Fokker Dr VIII, Bristol F.2B Brisfit, con l'aggiunta di veicoli terrestri, come jeep, Tank T-34 e Flakpanzer IV "Fireball". Gli abitacoli sono stati riprodotti fedelmente, come anche le caratteristiche fisiche degli aerei, assolutamente realistici in termini di prestazioni, capacità di carico degli armamenti, corazzatura, ecc.

D'ora in poi non dovrete più sorbirvi schermate testuali Ansi: grazie al protocollo RipScreen, senza diminuire sensibilmente la velocità di visulizzazione, potrete ammirare sul vostro monitor schermate VGA! Inoltre potrete selezionare la vostra destinazione virtuale nella BBS utilizzando il mouse, invece di impazzire con astrusi comandi da tastiera.

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE
DOOM (Id Software)

Il perfezionamento di *Wolfenstein 3D* con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: un realismo tale da far venire i capogiri.

GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

SPORT
GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO
MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

Si ringrazia Pergioco (Milano), Magnetic Media (Bergamo), Play Game Shop (Torino) e Newel (Milano)

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

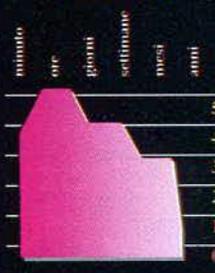
POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

TIE FIG

L'Impero colpisce per la prima volta nel nuovo simulatore di guerre stellari della LucasArts. Dopo una lunga attesa, le astronavi ribelli e imperiali tornano a scontrarsi nelle infinite distese galattiche di un universo lontano lontano... e questa volta il tifo è tutto per i cattivi!

Esattamente un anno fa, nell'estate del '93, usciva *X-Wing*, uno dei titoli di maggior successo dell'anno scorso. Il simulatore di caccia interstellare della LucasArts aveva permesso a tutti di rivivere in modo coinvolgente le grandi battaglie tra astronavi protagoniste dei film della saga di George Lucas.

Già allora, il team creativo di *X-Wing* aveva annunciato che ci sarebbe stato un seguito al gioco visto dalla parte dell'Impero. L'opportunità di stare, per una volta, dalla parte dei "cattivi", unita all'incredibile brillantezza del primo titolo della serie, sono state le ragioni che hanno fatto di *TIE Fighter* uno dei titoli più attesi di quest'anno.

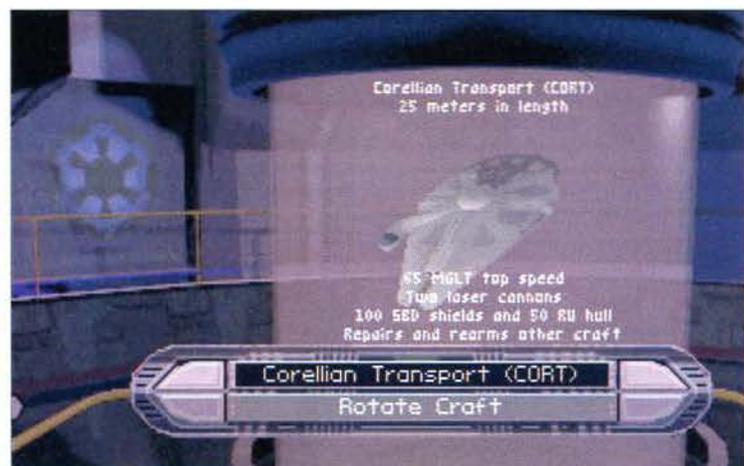
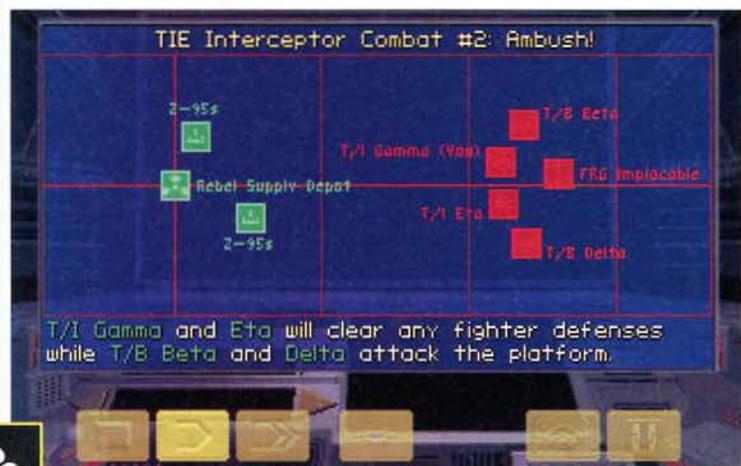
L'OMBRA DELL'IMPERO

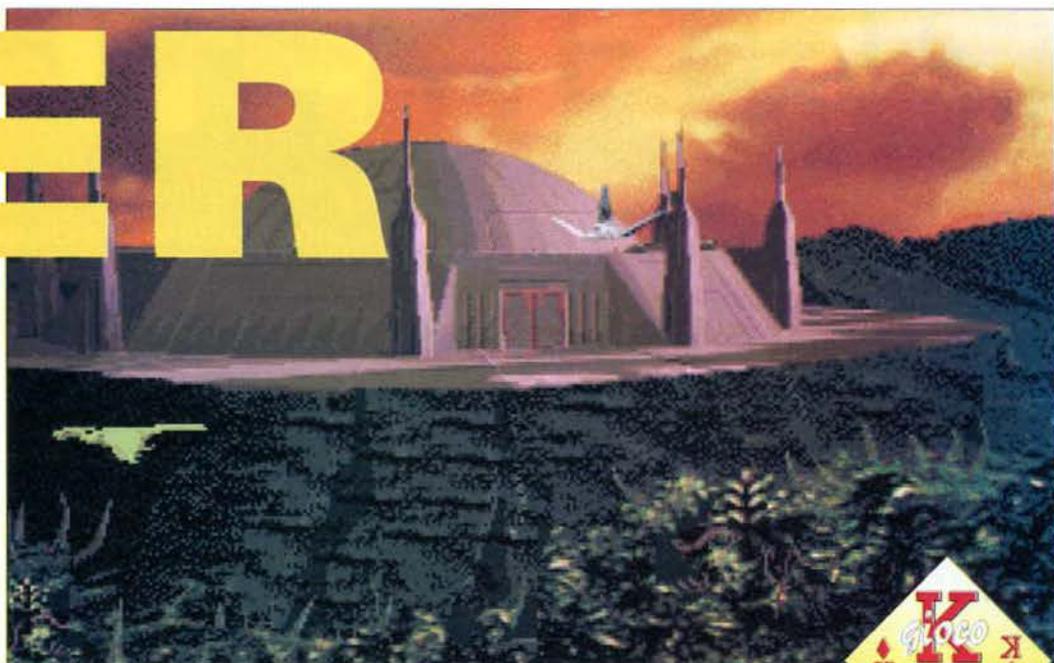
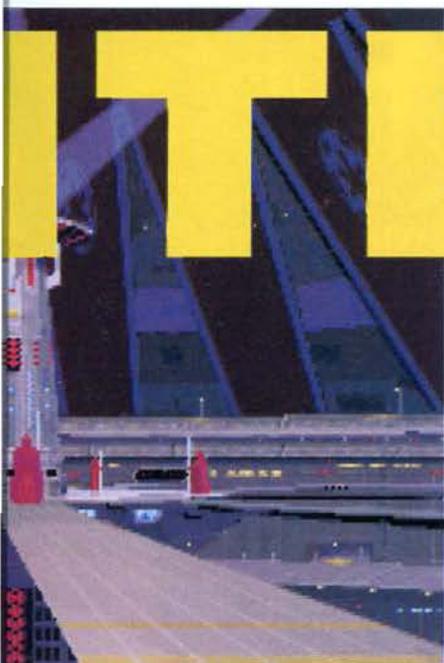
X-Wing ci "raccontava" delle eroiche imprese di un pilota della ribellione dagli inizi del conflitto alla spettacolare battaglia di Yavin, nella quale la gigantesca stazione da battaglia imperiale denominata "Morte Nera" veniva fatta saltare da un pugno di caccia. *TIE Fighter* riprende il filo di questi avvenimenti, ma portandoci dall'altra parte della barricata. Siamo una giovane recluta, fresca fresca del diploma dell'Accademia Imperiale, con l'incarico di pilotare in battaglia i caccia monoposto della Marina.

È un momento difficile per i ribelli. La base sul pianeta ghiacciato di Hoth è stata distrutta, e i superstiti sono disorganizzati e in fuga. Anche per l'Impero, però, le cose non vanno molto bene. Molti alti ufficiali dell'esercito nascondono dubbi sia sull'efficacia del "nuovo corso" voluto dall'Imperatore, sia sull'andamento della guerra contro un avversario che, a parole, avrebbe già dovuto essere stato sconfitto da molto tempo. Questa situazione ha portato l'Imperatore a raddoppiare gli sforzi bellici, e a consegnare al temibile signore nero Darth Vader il controllo di una flotta possente, con l'incarico di estinguere il fuoco della ribellione dalla galassia. Inutile dire che, a bordo di una delle astronavi di questa flotta sterminata, assegnati a una delle tante squadriglie di caccia, ci siamo anche noi...

LA MARINA VUOLE TE...

All'inizio del gioco ci viene chiesto di "registrarci" nel *database* imperiale, scegliendo per il nostro pilota un nome di otto lettere. È possibile creare più piloti in questo modo, e per ognuno di essi viene salvato un file che riporta il punteggio totale acquisito.

Dalla sala del *database* si passa a un grande hangar dal quale sarà possibile accedere a tutte le funzioni principali del gioco. Tra queste, la prima sulla quale ci avventiamo è la sala dove vengono mostrate le olografie delle astronavi nelle quali ci imbatteremo durante la nostra carriera. Lo spettacolo lascia a bocca aperta: non solo sono presenti tutti i vascelli visti nei tre film, insieme a un buon numero di mezzi inediti o tratti dal gioco di ruolo dedicato all'universo di Guerre Stellari, ma ogni astronave è rappresentata in grafica poligonale sfumata in *gouraud-shading*, con tutti i contrassegni e gli stemmi corretti, e con un livello di dettaglio superiore allo stesso *X-Wing*. Una veloce scorsa al "catalogo" mostra fregate corelliane, incrociatori di varie dimensioni, navi da carico, rimorchiatori, *shuttle* di scorta

Ogni missione è preceduta da un briefing. Spesso non siamo gli unici piloti ad essere impiegati in battaglia, e memorizzare il piano strategico e fondamentale per una buona riuscita della missione.

L'agile sagoma di un mercantile Corelliano ruota nella sala degli ologrammi. Non vediamo l'ora di scontrarci con una di queste astronavi apparentemente goffe ma in realtà micidiali...

con cannoni montati posteriormente e perfino la familiare sagoma dei mercantili contrabbandieri cari a Han Solo, che tanto ci erano mancati in *X-Wing*...

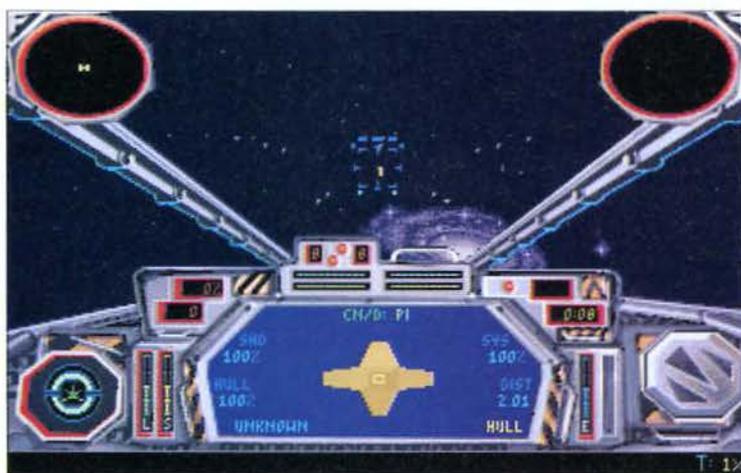
GUERRE VIRTUALI

Il giocatore impaziente di salire a bordo di un caccia ha ora tre opportunità: tuffarsi subito nel cuore della mischia partecipando a una delle quattro campagne militari proposte oppure, più saggiamente, scegliere una delle due opzioni di volo simulato che gli permetteranno di apprendere i rudimenti del volo.

Il primo simulatore mette il giocatore al comando di un caccia costretto a volare all'interno di uno stretto tunnel serpeggiante. Il tunnel è costellato di bersagli, che devono essere colpiti, e deve essere completato entro un periodo di tempo prefissato. Urtare contro un ostacolo o contro le pareti del tunnel significa fermarsi e perdere secondi preziosi.

All'inizio questa opzione di gioco sembra quasi superflua, ma bastano pochi minuti per esserne coinvolti, proprio come avveniva per la fase di addestramento in *X-Wing*. Completare il percorso richiede prontezza di riflessi, coordinazione e un'ottima padronanza del mezzo, tutte qualità che in questo modo vengono affinate. Inoltre, grazie al simulatore si possono iniziare ad apprezzare le caratteristiche dei vari modelli di caccia sui quali voleremo.

La prima cosa che si apprende, saliti a bordo, è che l'energia prodotta dal sistema energetico dell'astronave può essere distribuita in modo variabile tra i suoi tre sistemi primari: laser, scudi, deflettori e motori. Assegnare molta energia a uno di questi sistemi significa vedere aumentare le sue prestazioni: i laser si ricaricheranno più in fretta, gli scudi si ripareranno più rapidamente dopo avere subito un colpo e i motori produrranno più spinta. Allo stesso modo, se a un sistema viene sottratta energia le sue prestazioni diminuiranno. Naturalmente, non c'è mai abbastanza energia per potenziare tutto al massimo, e la decisione di come distribuire le proprie risorse in base alla situazione tattica della battaglia si rivelerà più avanti di importanza critica.

Il secondo simulatore di volo presenta una ricostruzione accurata di quella che sarà la guerra reale. Le missioni proposte (quattro per ogni tipo di caccia, in ordine di difficoltà), sono modellate su scontri "storicamente" avvenuti, e rispecchiano in tutto e per tutto una normale missione di combattimento.

A fianco: A bordo di una Cannoniera d'Assalto. Ogni astronave ha interni personalizzati, anche se la strumentazione è, fondamentalmente, sempre la stessa.

In basso a sinistra: Una delle prime missioni ci assegna a un posto di controllo doganale. Qui voliamo accanto a una fregata Corelliana, sondandone il carico con i sensori.

In basso a destra: Il percorso di addestramento deve essere terminato in un tempo prestabilito. Ogni bersaglio distrutto garantisce un bonus di due secondi.

Ogni missione simulata presenta inoltre un "tema" tattico diverso: uso della strumentazione di bordo, impiego di missili e siluri protonici, comunicazioni tra piloti della stessa squadriglia e coordinazione degli attacchi, uso efficace degli scudi e cos" via. Una piacevole sorpresa è la presenza di un istruttore che, durante le prime fasi della missione, ci guida passo passo, informandoci perfino su quali tasti premere per attivare le varie funzioni del caccia.

Parlando di tasti, in *TIE Fighter* ci sono più di cinquanta comandi diversi. Per la maggior parte, però, sono molto intuitivi, e quelli davvero fondamentali sono solo una decina. In ogni caso, basta premere un tasto per mettere il gioco in pausa e fare apparire sullo schermo una lista di tutti i comandi, mentre un altro tasto mostra tutti gli ordini che è possibile inviare ai nostri compagni di squadriglia (una soluzione molto pratica che speriamo non si traduca in un invito alla pirateria, NdR)

Prima di ogni missione (reale o simulata), assistiamo a un briefing che illustra la situazione delle forze in campo e gli obiettivi della missione stessa. Tali obiettivi possono essere, di volta in volta, la distruzione di una nave da battaglia nemica, l'ispezione di un convoglio mercantile sospetto, la conquista di una stazione spaziale e così via... Spesso accade che durante la missione accadano eventi addizionali e inattesi, come l'arrivo di una nuova squadriglia di avversari o l'improvviso voltafac-

TIE FIGHTER

Nonostante la miriade di opzioni, *TIE Fighter* è un gioco dai meccanismi semplici e immediati, e non ha bisogno di un vero tutorial. Così, per introdurvi a questo fantastico universo fantascientifico, abbiamo pensato di raccontarvi i primi passi di una giovane recluta appena arrivata dall'Accademia Imperiale...

1 La nostra avventura inizia con la registrazione nel Database dei Piloti Imperiali. Il nostro nome è Tharin Darkmere, ma fin da piccoli per gli amici e i genitori siamo sempre stati "Spanky". Considerando questo nomignolo un buon portafortuna, decidiamo di utilizzarlo come nome di battaglia...

2 Il nostro istruttore pretende che ognuno di noi trascorra un buon numero di ore al simulatore prima di affidarci i comandi di un caccia vero. Abbiamo sempre avuto un debole per l'agile e potente *TIE Interceptor*, e per il nuovo modello di *TIE Advanced*, munito di scudi. Ci iscriviamo quindi a questi due "corsi", sperando che più avanti si liberi un posto in qualche squadriglia.

3 Nel simulatore all'inizio le cose sembrano facili, ma ben presto ci si accorge che tenere sotto controllo tutte le funzioni del nostro mezzo richiede mente sveglia e prontezza di riflessi. I bersagli non sono sagome di astronavi, ma anonimi poligoni geometrici. Pazienza: ci sarà tempo per affrontare i ribelli in futuro...

4 La vista esterna mostra che lo spazio intorno a noi è incredibilmente limitato. Considerando, però, che molti nostri caccia sono privi di scudi, imparare a governarli con precisione potrà salvarci la vita in più di un'occasione.

5 Alla fine dell'addestramento nel tunnel riceviamo un certificato che testimonia i progressi ottenuti. Fieri dei risultati conseguiti, siamo pronti per passare alla seconda parte del nostro corso...

6 Le missioni storiche ricostruiscono tutti gli aspetti di una battaglia reale, senza però rischi per i piloti cadetti. Selezioniamo il fido *TIE Interceptor* e vediamo subito che il nostro primo incarico sarà di attaccare una base ribelle scarsamente difesa...

7 L'attacco, spiega il *briefing*, è in realtà un diversivo per attirare in trappola un'incrociatore ribelle che si trova nelle vicinanze. Il compito della nostra squadriglia sarà quello di eliminare i caccia che difendono la base e, quindi, di partecipare all'attacco della grande unità quando questa arriva sulla scena.

8 Eccoci finalmente a bordo. Regoliamo i cannoni sulla massima potenza, non essendo la spinta dei motori un fattore molto importante in questo momento. Selezioniamo il nostro primo bersaglio: un piccolo caccia *Z-95 Headhunter* scarsamente armato e protetto. Come primo duello, è più che sufficiente!

9 I nostri caccia vanno all'assalto dei nemici, mentre gruppi di *TIE Bomber* abbattono le difese della base. Quello che sulla carta era un piano nitido e lineare si è trasformato in un caos di astronavi e raggi laser. L'importante è non perdere la testa.

DATI DELLE ASTRONAVI

Ecco le astronavi al servizio dell'Impero. Studiatevele bene perché dovrete imparare a guidarle e dimenticare come fare ad abbatterle

TIE FIGHTER

Il caccia più comune dell'impero è un piccolo vascello privo di scudi con due cannoni laser di potenza media. Non è dotato di motore iperspaziale, e deve operare da basi appoggio o astronavi.

TIE INTERCEPTOR

Più agile e veloce del *TIE Fighter*, è armato con quattro cannoni laser a tiro rapido. È anch'esso privo di scudi, e deve fare affidamento sulla propria velocità per evadere il fuoco nemico.

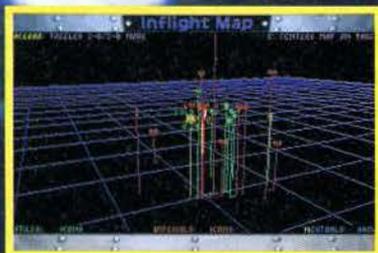
TIE BOMBER

Un caccia a doppio scafo, pesante e robusto, armato con siluri protonici, missili e laser. Una squadriglia di questi bestioni può fare saltare un incrociatore in pochi secondi, ma è troppo lento per cavarsela in battaglia senza supporto.

TIE ADVANCED

L'ultimo nato nella famiglia dei *TIE* si avvicina nelle prestazioni ai caccia della ribellione: quattro cannoni laser, missili, scudi e motore iperspaziale non vanno a scapito della velocità. Un vero gioiello, purtroppo prodotto in numero limitato.

ASSAULT GUNSHIP

Questa piccola cannoniera monoposto è adattissima per gli attacchi contro basi ed astronavi, ed è munita di due cannoni a ioni capaci di disabilitare le apparecchiature elettroniche dei bersagli colpiti.

10 In due secondi lo spazio è diventato un inferno. E la mappa non ci aiuta, visto che mostra un groviglio inestricabile di alleati e nemici che ruota intorno alla base. Sangue freddo e una buona dose di fortuna sono le uniche qualità che possono assisterci in situazioni come queste...

11 Il nostro avversario è agile e sfuggente. Un'opzione permette di eliminare la strumentazione di bordo, facendo apparire il vuoto dello spazio in tutto il suo splendore. In questo modo è più facile seguirlo.

12 Attivata la telecamera di bordo, possiamo, più tardi, rivedere le fasi della battaglia alle quali non abbiamo partecipato. L'incrociatore ribelle è caduto nella trappola, ed è stato distrutto dal fuoco concentrato di una nostra fregata e di una squadriglia di *TIE Bomber*. Anche noi, nel nostro piccolo, abbiamo contribuito alla vittoria!

13 Finalmente siamo assegnati a una squadriglia vera! La nostra zona di operazioni sarà il settore di Mylok IV, una regione periferica infestata da pirati e contrabbandieri. Avremmo preferito combattere contro i ribelli, ma forse qui le possibilità di sopravvivere saranno maggiori... Ripassando quello che abbiamo imparato, aspettiamo che il comandante ci descriva quale sarà la nostra prima, vera missione...

cia di una nave ritenuta neutrale.

Terminato il briefing, si ha la possibilità di parlare con il nostro superiore e chiedergli altri chiarimenti sulla situazione - un opportunità che non era presente in *X-Wing* e che aumenta la sensazione di realismo del programma. Talvolta, sulla scena appare anche una misteriosa figura mascherata che porta con sé ulteriori ordini legati alla missione stessa. Si tratta, come apprendiamo presto, di un inviato personale dell'Imperatore, il quale agisce segretamente e al di fuori della catena di comando dei militari. Un indizio che, all'insaputa di tutti, qualcosa sta accadendo nelle alte sfere del governo imperiale...

Inizia la battaglia! Per qualche secondo tutto è immobile, poi, all'improvviso, lo schermo esplode di laser multicolori e astronavi che saettano ovunque, come impazzite.

Un'importantissima differenza rispetto a *X-Wing* è che ora gli obiettivi della missione sono divisi in primari, secondari e opzionali, e solo quelli primari richiedono di essere completati affinché la missione possa dirsi riuscita. In *X-Wing* capitava talvolta di dover ripetere infinite volte la stessa battaglia solo a causa della fuga di un avversario. Adesso in *TIE Fighter* il giocatore viene avvertito quando un obiettivo è stato raggiunto, e avvisato immediatamente se, per qualsiasi ragione, la missione è diventata impossibile da completare.

CHE LA FORZA NON SIA CON LORO...

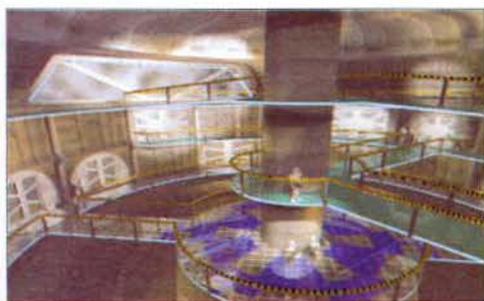
Finalmente inizia la battaglia! Per qualche secondo non sembra accadere nulla, poi, all'improvviso, lo schermo esplode di laser multicolori e astronavi che saettano ovunque, come impazzite.

La velocità è la cosa più incredibile di *TIE Fighter*. Non può essere descritta né a parole né dalle immagini che vedete in queste pagine. Le astronavi volano di qua e di là, scagliando raggi rossi e verdi. Si tuffano contro le navi più grosse, e poi schizzano via per evitare il loro fuoco. Gli incrociatori vomitano bordate laser su bordate laser contro gli attaccanti e addosso ad altri incrociatori. I caccia ingaggiano duelli serratissimi sullo sfondo del turbinante oceano di stelle, mentre grandi esplosioni infuocate segnano la fine istantanea di un altro coraggioso equipaggio.

Fortunatamente, il giocatore ha a sua disposizione vari strumenti che lo aiutano a orientarsi nella confusione del campo di battaglia. Il principale tra questi è la mappa tattica, che può essere richiamata in qualsiasi momento. In *X-Wing* era bidimensionale, ma qui appare nello splendore delle tre dimensioni. Mostra la posizione di tutte le unità che si trovano sul campo di battaglia, e permette al giocatore di rendersi conto di come stanno andando le cose, e di pianificare una strategia adeguata. Attivare la mappa mette in pausa il gioco, quindi non c'è pericolo di esplodere mentre si è distratti.

Un altro utile strumento è lo scanner, sul quale appaiono i bersagli che abbiamo selezionato durante il combattimento. Lo scanner mostra tutti i dati relativi al bersaglio (classe, squadriglia, distanza, velocità, status dei danni...) e una *silohuette* che mostra il suo orientamento relativo a noi, mentre un box giallo proiettato contro il vetro del tettuccio lo staglia contro il campo di battaglia. Fino a tre bersagli possono essere memorizzati nel computer di bordo, e richiamati istantaneamente.

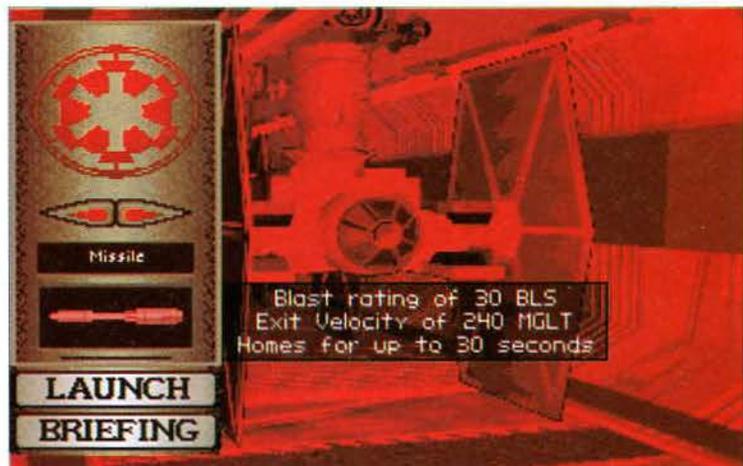
Infine, una lista degli obiettivi da raggiungere è memorizzata nel computer di bordo, ed è possibile verificare istantaneamente quali siano già stati completati e quali no, permettendo alle nostre forze di concentrarsi sui secondi.

Abbiamo parlato della possibilità di dare ordini ai nostri compagni di squadriglia. È, questo, un aspetto del gioco di fondamentale importanza. La dottrina imperiale prevede infatti la cooperazione di più caccia contro nemici inferiori per numero ma di gran lunga più potenti. Ordini come "Attacca il mio bersaglio", "Coprimi" e "Corri in mio aiuto" diventano vitali nelle situazioni più critiche, mentre gli stessi ordini possono essere utilizzati per guidare i caccia alleati in base a un preciso piano di battaglia.

L'hangar principale permette di accedere a tutte le varie funzioni del gioco, dai simulatori alla sala delle video proiezioni alla guerra vera e propria.

Dopo il *briefing* possiamo rivolgere ulteriori domande al nostro ufficiale comandante. Naturalmente possiamo anche fare di testa nostra, e partire dritti per la battaglia...

NOTA BENE

Il consiglio che vi diamo, in alternativa a *TIE Fighter*, è naturalmente *X-Wing*. È sempre uno splendido gioco e, fatto non secondario, vi permette di volare con i caccia della ribellione, come gli eroi dei tre film. Per il resto, non ci sono molte altre alternative. *Elite 2* preferisce concentrarsi sull'aspetto mercantile/esplorativo delle avventure nello spazio, mentre *Privateer*, sebbene graficamente più curato, affronta gli stessi temi del gioco di David Braben ma con minore successo. Se invece siete affascinati dagli aspetti strategici della conquista spaziale, *Masters of Orion* potrebbe essere un'ottima scelta.

Questo misterioso personaggio afferma di essere un inviato personale dell'Imperatore, e ci assegna missioni addizionali oltre a quelle "ufficiali". Uhm... ci deve essere qualcosa sotto, qui...

In questa schermata vengono presentate le armi che possono essere imbarcate dai nostri caccia: missili, siluri e razzi di vario tipo, per l'attacco agli obiettivi più grossi.

Se le cose vanno male, possiamo sempre essere salvati da uno *shuttle* di soccorso. La tecnologia medica imperiale fa miracoli, e in breve tempo possiamo rituffarci nella mischia.

Genere Simulazione
Casa LucasArts
Sviluppatore Interno

- Incredibilmente veloce e frenetico
- Grande dettaglio grafico
- Longevo, e con una trama coinvolgente.

- Alcune missioni sono troppo facili
- Peccato per la mancanza di un'opzione di gioco via modem

Versione PC

Il gioco occupa 16Mb su hard disk. Gira su qualsiasi computer 386 o superiore, e richiede una scheda grafica VGA o MCGA, e 4Mb di RAM. Supporta tutte le schede sonore più diffuse, consentendo di installare una scheda MIDI per la musica, insieme a un'altra per il sonoro digitalizzato. In questo modo potrete ascoltare le risposte digitalizzate degli altri piloti (c'è anche un'opzione che permette di fare apparire il testo in basso sullo schermo. Un'installazione personalizzata in base al processore garantisce una buona fluidità anche su macchine poco potenti, mentre sul mio 486 DX2 a 50MHz il gioco è velocissimo anche al massimo livello di dettaglio.

I lettori più fedeli noteranno come il voto sia di qualche punto inferiore rispetto a *X-Wing*, nonostante nella recensione abbia scritto che *TIE Fighter* supera su tutti i fronti il suo predecessore. La ragione per questo giudizio è che *X-Wing*, a suo tempo, aprì nuovi territori nel campo del divertimento, mentre *TIE Fighter* ha fondamentalmente migliorato una cosa già esistente. Non c'è stato, quindi, quell'impressionante salto di giocabilità che caratterizzò il passaggio da *Popolous* a *Popolous 2*. Fatta quest'unica osservazione, vi invito a correre nei negozi e a investire il vostro denaro in una spesa sicura: finché la LucasArts continuerà a produrre titoli come questo, continueremo ad attendere i suoi giochi con trepidazione. Del resto, non siamo ancora riusciti ad assaltare gli AT-AT imperiali nella battaglia su Hoth...

CURVA INTERESSE PREVISTO

Le missioni, di norma, sono molto lunghe ed elaborate. Non sono, però, molto difficili, almeno all'inizio. La critica più grossa che era stata mossa a *X-Wing* era che alcune battaglie dovevano essere giocate decine di volte per essere superate. I progettisti si sono perciò assicurati che gli scontri di *TIE Fighter*, pur mantenendosi complessi e interessanti, fossero più vivibili. Addirittura, è stata introdotta la possibilità di chiamare dei rinforzi durante la battaglia, al prezzo di un punteggio finale più basso.

Ogni caccia è munito di un registratore di volo che può essere attivato e disattivato a piacere, e dati memorizzati da questo dispositivo possono più tardi essere rivisti nella "sala proiezioni".

Terminata ogni battaglia, ci attende un *debriefing* durante il quale vengono riassunti i risultati conseguiti. Se la missione è andata male, il nostro comandante è così gentile da offrirci utili consigli su come fare meglio la prossima volta. Durante le campagne militari, infatti, le missioni non riuscite devono essere ripetute fino al loro successo.

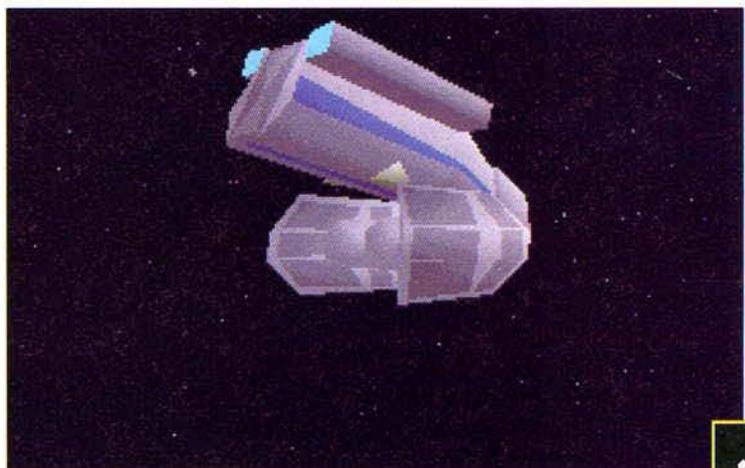
Dal momento che molti giocatori avevano scoperto il trucco di fare una copia dei file di salvataggio dei piloti, la LucasArts ha pensato bene di ufficializzare la cosa, e in *TIE Fighter* è possibile fare una copia di sicurezza del nostro file direttamente dal menù delle opzioni.

POLVERE DI STELLE

Quali difetti può avere un gioco che, partendo da un predecessore quasi perfetto, è riuscito a superarlo limandone tutti i problemi? Probabilmente, l'unico difetto che ho trovato è che le missioni sono un po' troppo facili. Ho quasi l'impressione che le critiche sulla difficoltà di *X-Wing* siano state così numerose da spingere i progettisti a fare l'errore opposto semplificando troppo la vita al giocatore. Ciò non significa che esse non siano impegnative (l'ultima che ho giocato è durata quasi un'ora, e alla fine ero esausto), ma, semplicemente, alla fine o si vince o si capisce chiaramente dove si è sbagliato (anche perché il comandante computerizzato non esita a sottolinearcelo). Le missioni di *X-Wing* erano intese come "problemi tattici da risolvere", e questo aspetto, quando non veniva esasperato, era stimolante sul piano intellettuale oltre che su quello "smanettoso".

Per il resto, in *TIE Fighter* si sentono soprattutto delle mancanze. Manca, per esempio, la possibilità di giocare uno contro l'altro via modem, magari collegandolo a *X-Wing*. In secondo luogo, non c'è quell'*editor* di missioni che era stato quasi promesso dalla LucasArts qualche mese fa. Chissà che in futuro un kit del genere non esca come espansione a sé stante. Detto questo, non c'è molto altro da aggiungere. *TIE Fighter* è un gioco da giocare, non da descrivere. È divertimento allo stato puro, e sale di diritto nell'Olimpo dei giochi che hanno fatto grande questo hobby. Credo proprio che rimarrà per molto molto tempo su un hard disk vicino vicino...

Vincenzo Beretta e Yuri Abietti

Il film della battaglia può essere rivisto in sala proiezioni... Uau, cinema sullo schermo del PC!

Un'opzione assente in *X-Wing*: rifornimento in volo di missili e siluri da parte di un'apposita nave alleata: farlo nel mezzo della battaglia, però, non sarà così facile...

THEME

Simulatore dopo simulatore siamo ormai arrivati alle soglie del simulabile. Cosa si nasconde ancora nel magico cilindro degli sviluppatori? È rimasto ancora qualcosa da simulare? La risposta è si, parola di Bullfrog!

Il parco si può popolare di simpatici personaggi che indossano costumi di gommapiuma con il compito di divertire e dare indicazioni alla gente, ma non dimenticate gli utilissimi meccanici e i tuttofare.

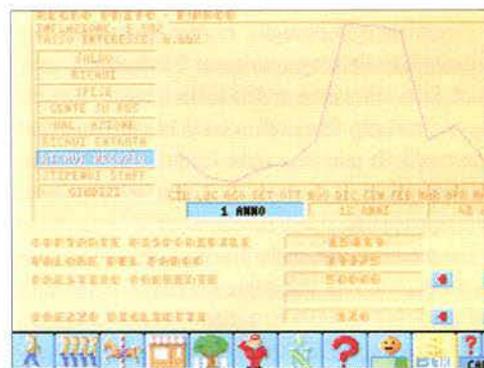
L'estate è ormai (o dovremo dire finalmente) iniziata e nelle pesanti ore di afa estiva non c'è nulla di più piacevole che giocare a qualcosa di fresco e divertente che ci ricordi un po' le ferie che, passo dopo passo, stanno per arrivare (beati tutti coloro che già hanno raggiunto le amene località turistiche). Cosa c'è di meglio, infatti, che pianificare la costruzione di un gigantesco parco giochi sulla scia di Disneyland o del nostrano - e anche più vicino - Gardaland? Se fino a pochi mesi fa lo giudicavate impossibile, ora dovrete ricredervi, perché il super atteso e più volte rinviato *Theme Park* della Bullfrog è finalmente arrivato e si preannuncia davvero interessante.

In *Theme Park* potrete costruire il parco dei divertimenti dei vostri sogni riempiendolo di giostre e attrazioni irresistibili cercando allo stesso tempo di guadagnare dei soldi per poterlo ampliare e rendere sempre più affidabile e divertente. L'idea è dannatamente buona anche se le cose non sono in realtà così semplici come sembrano (compra la giostra, installala e aspetta i profitti). La vita di un parco è infatti regolata dall'insieme di numerosi elementi che, se in equilibrio perfetto, permettono di soddisfare al meglio le esigenze dei visitatori (in modo da ottenere il parco migliore del mondo, che è poi lo scopo del gioco) ma che possono, se mal combinati, significare l'abbandono della struttura da parte del pubblico col conseguente rischio di incorrere nella bancarotta (Game Over).

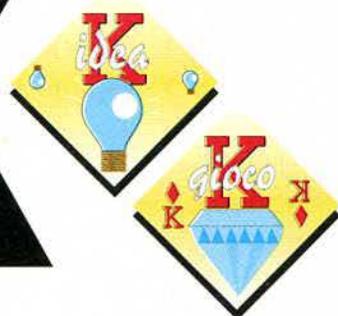
Theme Park *è un gioco eccellente, molto ben curato che continua la tradizione di successi della Bullfrog*

PAPÀ, MI PORTI ALLE GIOSTRE?

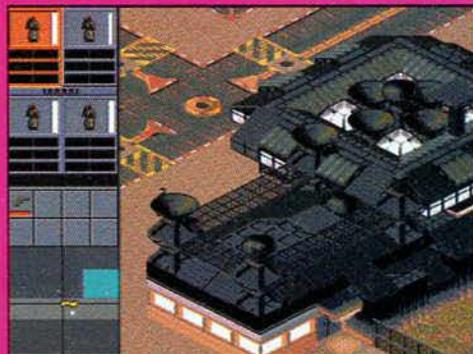
Indubbiamente le cose che colpiscono di più in un parco giochi sono le giostre e le varie bancarelle. Come in ogni parco che si rispetti è necessario fornire ai visitatori divertimento, sicurezza e varietà, tutti elementi che possono essere modificati in positivo o in negativo dalle decisioni del giocatore. Volete guadagnare di più? Potete caricare più persone su una giostra in modo da raggiungere sempre la capienza massima: aumenta il profitto certo, ma diminuisce la sicurezza. Oppure potete far durare di meno il giro ma il divertimento della gente sarà minore. La scelta sta a voi.

Analogo discorso anche per i negozi: potete preparare delle patatine più salate in modo che ai visitatori venga molta sete - per vendere più bevande - ma se la cosa arriva alle orecchie delle Associazioni

Questa videata risulta molto utile per seguire graficamente l'andamento di vari elementi (ricavi dei negozi, spese, stipendi del personale e via dicendo).

Uno degli schermi più simpatici del gioco mostra la percentuale di persone felici, indecise e scontente. In basso si possono notare i pensieri dei frequentatori del parco che forniscono utili indizi per soddisfare le loro esigenze.

PARK

Appena scesi dagli aereoplani non c'è neppure il tempo per smaltire l'eccitazione che subito inizia una folle corsa su quelle che, a ragione, sono il simbolo dei parchi gioco...

CAMBIO DI ROTTA ALLA BULLFROG?

La Bullfrog ha sempre prodotto giochi di indubbia qualità che hanno avuto un ottimo successo sul mercato. Si tratta di giochi strategici in cui la simulazione ha un aspetto marginale o riveste comunque un ruolo secondario. Basta pensare a *Populous, Powermonger, Populous II* e al più recente *Syndicate* (che non è un simulatore di sciopero) e confrontarli con *Theme Park* (totalmente non violento) per vedere che qualcosa sta cambiando alla Bullfrog. Qui le parti si sono invertite, *Theme Park* è una simulazione con elementi strategici piuttosto che un gioco di strategia con l'aggiunta di alcuni elementi di simulazione. Cosa bolle in pentola? Un piccolo diversivo (che non resterà probabilmente isolato visto che *Theme Park* è il primo gioco di una nuova serie, la Designer Series) oppure un deciso cambio di rotta? Niente più battaglie, combattimenti e violenza? Come si dice, chi vivrà vedrà...

dei Consumatori potrete ricevere una pubblicità negativa. E perché non aumentare la dose di caffeina presente nel caffè? Potrebbe tener più sveglia la gente - che si fermerebbe di più nel parco senza stancarsi - ma dopo un giro in qualche giostra da voltastomaco i consumatori potrebbero sentirsi male. La libertà d'azione è davvero molto ampia e il giocatore può intervenire in numerose decisioni: solo con il raggiungimento di un buon equilibrio tra tutti questi fattori si costruisce un duraturo successo, che può contribuire a rendere il parco più conosciuto, più apprezzato e ad aumentarne il valore.

E se, inizialmente, il parco è costituito solamente da un paio di attrazioni e qualche negozio (in fondo i soldi non crescono sugli alberi) sarà necessario cercare di ampliarlo alla svelta aggiungendo nuove giostre e migliori servizi - i visitatori si stancano presto di un parco monotono. Per questo scopo esiste un reparto di ricerca per cui possono essere stanziati dei fondi. Grazie al fervido lavoro di questi cervelloni verranno inventate nuove giostre, rese molto più sicure quelle presenti e resi disponibili nuovi servizi (dei bagni comodissimi da contrapporre al cessetto rustico iniziale, ad esempio). Inoltre per dar modo a tutti i visitatori di trovare velocemente quello che cercano (specialmente se si tratta di un bagno) si possono piazzare dei cartelli segnaletici che permettono al pubblico di orientarsi nel vostro gigantesco (si spera) parco giochi.

MA QUANTO MI COSTI?

Naturalmente, le giostre e le strutture esistenti vanno mantenute in perfetto ordine il che porta a un ulteriore esborso di denaro. Un parco infatti non può funzionare senza il personale adeguato. Oltre agli immancabili uomini vestiti da pupazzo (che danno informazioni, fanno pubblicità, aiutano e intrattengono i visitatori), servono dei tuttofare (per pulire, raccogliere i rifiuti, tagliare l'erba e occuparsi delle aiuole), dei meccanici (per riparare le giostre prima che esplodano) e delle guardie (per tenere lontani i malintenzionati e per pattugliare il territorio in cerca di infiltrati delle Associazioni dei Consumatori).

È molto importante tenere sempre presente che anche il personale ha un costo e che, ogni tanto, si dovrà provvedere ad aumenti salariali. *Theme Park* dà infatti la possibilità di contrattare con il sindacato i nuovi minimi e, nel caso non si raggiungesse un accordo, i lavoratori potrebbero

THEME PARK

Per aiutare i futuri gestori di novelle Disneyland abbiamo creato il K Parc che potrà darvi un'idea di tutte le attrazioni e diavolerie che popolano un parco giochi.

1 La monorotaia è una delle attrazioni di cui è possibile disegnare il percorso ma, al contrario delle montagne russe, può essere costruita solamente ad altezza fissa.

2 La Giostra Gigante gira vorticosamente su se stessa mentre si solleva, inclinandosi pericolosamente. Non esagerare con la velocità di rotazione o finirete con il far star male la maggior parte delle persone.

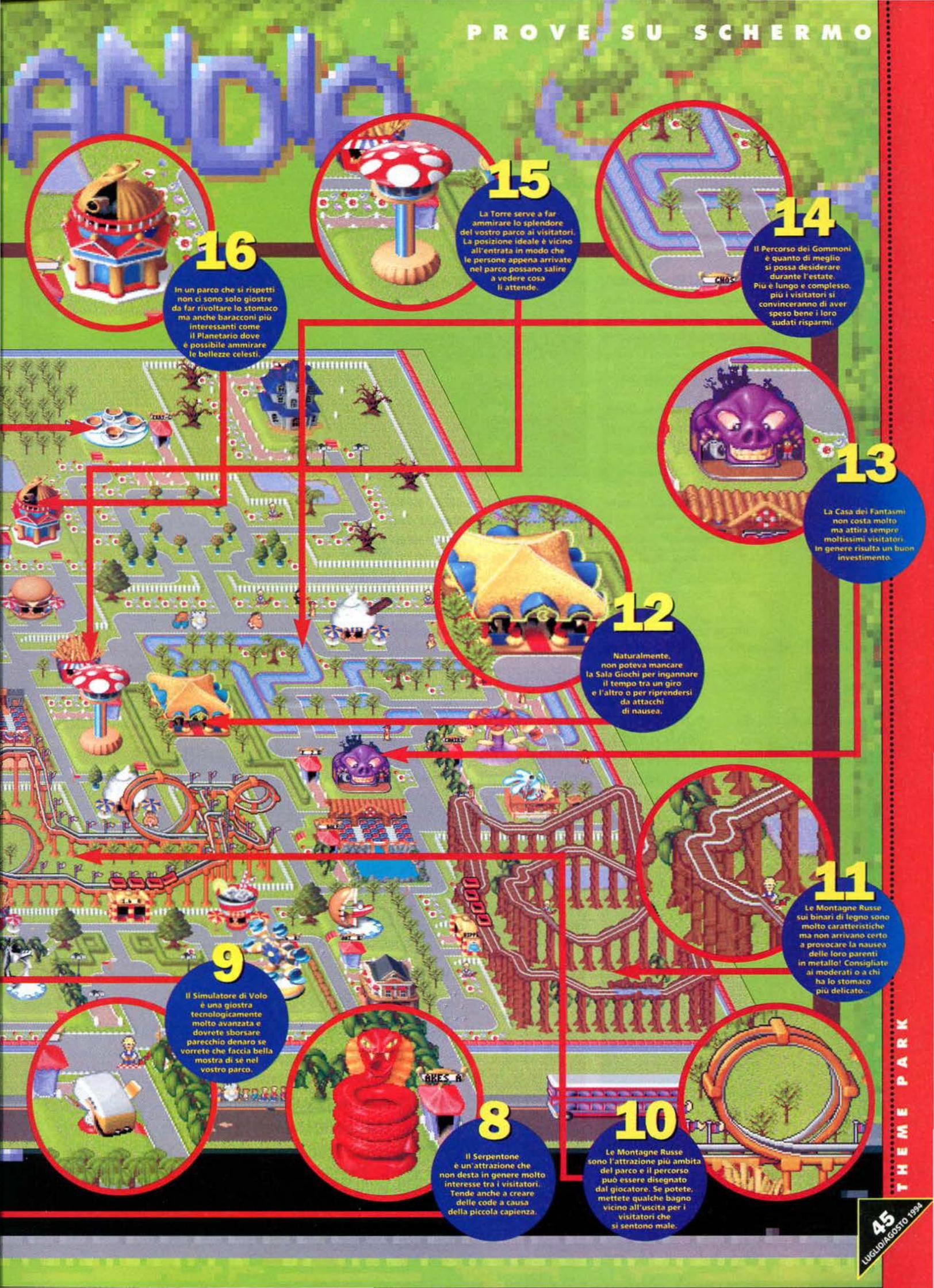
3 La Casa sull'Albero è un passatempo poco costoso da installare, ma può garantire solo profitti limitati a causa della scarsa capienza (solo due persone contemporaneamente) e della poca appetibilità.

4 La Giostra degli Aereoplani è una delle più tranquille che si possano trovare in un parco e non viene mai presa in considerazione da chi è in cerca di forti emozioni.

5 Il Castello Elastico non è altro che un gigantesco tappeto elastico con cui i più piccoli possono cimentarsi in piroette e capriole a mezz'aria.

6 La Pista delle Auto è un'attrazione molto frequentata da persone di ogni età, specialmente se si snoda per diverse centinaia di metri, rendendo così il giro più lungo e divertente.

7 La Casa Stregata è una delle giostre più costose a causa dell'elevata tecnologia di cui dispone.

17 La Giostra con le Tazze è indicata per i bambini più piccoli ed è anche un modo per ammazzare il tempo in attesa che altre attrazioni più interessanti si liberino.

16 In un parco che si rispetti non ci sono solo giostre da far rivoltare lo stomaco ma anche baracconi più interessanti come il Planetario dove è possibile ammirare le bellezze celesti.

15 La Torre serve a far ammirare lo splendore del vostro parco ai visitatori. La posizione ideale è vicino all'entrata in modo che le persone appena arrivate nel parco possano salire a vedere cosa li attende.

14 Il Percorso dei Gommoni è quanto di meglio si possa desiderare durante l'estate. Più è lungo e complesso, più i visitatori si convinceranno di aver speso bene i loro sudati risparmi.

13 La Casa dei Fantasmi non costa molto ma attira sempre moltissimi visitatori. In genere risulta un buon investimento.

12 Naturalmente, non poteva mancare la Sala Giochi per ingannare il tempo tra un giro e l'altro o per riprendersi da attacchi di nausea.

11 Le Montagne Russe sui binari di legno sono molto caratteristiche ma non arrivano certo a provocare la nausea delle loro parenti in metallo! Consigliate ai moderati o a chi ha lo stomaco più delicato...

9 Il Simulatore di Volo è una giostra tecnologicamente molto avanzata e dovrete sborsare parecchio denaro se vorrete che faccia bella mostra di sé nel vostro parco.

8 Il Serpentone è un'attrazione che non desta in genere molto interesse tra i visitatori. Tende anche a creare delle code a causa della piccola capienza.

10 Le Montagne Russe sono l'attrazione più ambita del parco e il percorso può essere disegnato dal giocatore. Se potete, mettete qualche bagno vicino all'uscita per i visitatori che si sentono male.

entrare in sciopero picchettando addirittura gli ingressi del parco!

Economicamente parlando, le sofferenze non finiscono qui: ogni negozio ha delle scorte in magazzino che, grazie all'azione masticatoria di centinaia di cavallet... pardon, di visitatori, diminuiscono sempre più. Bisogna quindi ordinare - se possibile con un certo anticipo - ai fornitori i prodotti mancanti cercando di trovare un buon accordo sui prezzi.

DESIDERA UN CUORE COMPLESSO, SIGNORE?

Per gestire tutti questi elementi *Theme Park* è dotato di un cuore molto complesso che controlla fin nei minimi particolari tutti gli aspetti della simulazione. Ma, come se non bastasse, nel gioco esiste la possibilità di vendere e comperare azioni il che significa che è stato inserito anche l'aspetto borsistico-finanziario derivante dalla gestione di un parco di divertimenti. Se gli affari vanno bene le azioni del vostro parco cominceranno a salire e, se decidete di aumentare il vostro capitale, potrete immetterne una certa quantità sul mercato. Con la vendita cederete una certa quota del parco (attenti a mantenerne sempre il controllo) ma potrete investire il ricavato per effettuare delle migliorie o per pagare i debiti.

Se lo desiderate, potrete acquistare delle azioni di parchi avversari sperando che salgano per poi rivenderle a prezzo maggiorato (cosa non si farebbe per guadagnare...).

Theme Park si può comunque giocare con tre livelli di difficoltà e, nel caso la gestione finanziaria risultasse troppo complessa, si possono scegliere i primi due livelli.

Il primo livello di difficoltà - per bambini e principianti - permette di dare libero sfogo alla fantasia dedicandosi totalmente alla costruzione del parco senza occuparsi d'altro. Non esiste il settore ricerche e la maggior parte delle attrazioni è già disponibile. Inutile dire che ci si perde gran parte del divertimento e della soddisfazione. Il secondo livello, invece, introduce il settore ricerche e le trattative, mentre nel terzo si dovranno anche fare i conti con le scorte di magazzino e il mercato finanziario.

SIMULANDIA OVVERO IL PUNTO SU CHI SCENDE E CHI SALE

I simulatori cominciano ad essere davvero tanti. Anche se escludiamo i simulatori che mettono il giocatore alla guida di un qualsiasi mezzo (aereo, auto, elicottero, carro armato eccetera) ne restano ancora molti. Di questi simulatori "alternativi" (solitamente molto originali) alcuni hanno ottenuto un discreto successo altri sono stati quasi subito condannati all'oblio. Ecco quale potrebbe essere l'ipotetica classifica basata sui giudizi di K e sul gradimento del gioco da parte del pubblico dopo l'arrivo di *Theme Park*.

1 - SIMCITY 2000
2 - THEME PARK
3 - A-TRAIN
3 - SIMCITY (L'ORIGINALE)
4 - SIM LIFE
5 - SIM EARTH
6 - SIM ANT
7 - SIM FARM

Un gioco davvero per tutti i gusti, sia che vogliate utilizzarlo come un semplice editor per creare il parco dei vostri sogni sia che vogliate gettarvi a capofitto in una complessa ed originale simulazione.

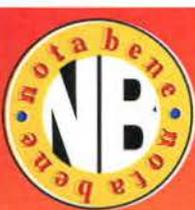
MA INSOMMA COM'E'?

Theme Park denota un'ottima cura dei particolari a partire dalla splendida introduzione (davvero ben riuscita) che presenta un'animazione sorprendentemente fluida. Lo schermo di gioco è piacevole e coloratissimo - in fondo siamo in un parco giochi! - e le icone (che si trovano in basso) sono facilmente interpretabili ed accessibili. Qualche nota di demerito quando ci si sposta con il mouse da una parte all'altra del parco in quanto il movimento non è sufficientemente preciso e non si riesce mai a fermarsi nel punto desiderato ma, si ovvia a questo inconveniente selezionando la mappa dall'alto e spostandosi direttamente nel luogo interessato senza dover percorrere numerosi schermi. La grafica è

Theme Park denota un'ottima cura dei particolari a partire dalla splendida introduzione (davvero ben riuscita) che presenta un'animazione sorprendentemente fluida.

In questa videata vengono fissati i prezzi delle merci o i minimi contrattuali. Le mani rappresentano le controparti e quando si toccano...
...l'accordo è raggiunto! Attenzione a non sbilanciarsi troppo però o dovrete pagare cifre altissime che vi condurranno sull'orlo della bancarotta.

No, non è notte. È diventato tutto buio a causa di un violento temporale. In Theme Park sono compresi anche i fenomeni meteorologici quindi aspettatevi di vedere anche la neve.

nota bene NB nota bene

Il titolo che viene subito in mente è *SimCity 2000* che però surclassa agevolmente *Theme Park* in quanto a qualità grafica e complessità. *Theme Park* ha però i suoi punti di forza nell'estrema originalità dell'idea e nella grande giocabilità. *SimCity 2000* finisce con il sembrare troppo serio e complesso e, di conseguenza, meno divertente da giocare. E in un certo senso è proprio così, anche se il distacco tra i due prodotti c'è e si vede. Consigliamo *SimCity 2000* a chi, dopo aver giocato a *Theme Park*, voglia qualcosa di più impegnativo e *Theme Park* a chi, dopo aver provato *SimCity 2000*, voglia passare un piacevole periodo di svago.

molto curata ed ha un aspetto "estivo" (è infatti molto luminosa e solare) anche se, a volte, lo schermo si oscura a causa di improvvisi temporali o nevicate. È possibile utilizzare la Super VGA in alta risoluzione guadagnando in visione d'insieme del parco (risulta infatti visibile un'area di gioco maggiore) ma perdendo certamente in atmosfera e dettaglio (sembra un controsenso, ma le buffe espressioni e i gesti dei visitatori sono talmente piccoli da non essere più ben decifrabili). La grafica in alta risoluzione è infatti certamente più pulita e curata ma in un gioco di questo tipo finisce con l'essere la scelta peggiore. *Theme Park* si esprime al meglio nella risoluzione inferiore (complice anche una grafica fumettosa che si perde in parte in SuperVGA).

Sono anche molto belli e completi i numerosi schermi informativi che possono essere richiamati durante il gioco e che danno un'idea precisa dell'andamento di ogni elemento del parco (estratto conto, grafici).

Anche il sonoro è stato studiato con estrema cura. Ogni attrazione è dotata di colonna sonora personalizzata e, se si sta guastando, la musica diventa sempre più stonata. Molto belli anche gli effetti sonori molto vari e azzeccati (registratori di cassa, bambini che piangono e anche il rumore di persone che vomitano dopo essere scese dalle giostre più spaventose...). L'insieme ricrea alla perfezione l'atmosfera e i suoni di un vero parco di divertimenti.

In definitiva *Theme Park* è un gioco eccellente, molto ben curato che continua la tradizione di successi della Bullfrog. È un simulatore davvero originale (ma come gli è venuto in mente un parco giochi?) e rispetto a *SimCity 2000* risulta certamente più divertente. Non che sia migliore, questo no, ma è meno "serio" e "pignolo" del gioiellino della Maxis. Una sorta di cuginetto più scanzonato e allegro (ma che all'occorrenza può diventare anche di una certa complessità) che proprio per questo è destinato a un pubblico più ampio ed eterogeneo.

Senza contare, poi, che in fase di installazione sono disponibili numerosi linguaggi tra cui (sì, avete indovinato) anche l'italiano, tra l'altro tradotto in maniera più che soddisfacente.

Nell'universo dei simulatori, già molto affollato, c'è sempre posto per un'idea divertente e, soprattutto, originale. Perciò se quest'estate avevate pianificato una gita a Gardaland o a Mirabilandia e, per qualche motivo, non siete riusciti ad andare non fatevi sfuggire *Theme Park*: qui il parco giochi ve lo potete addirittura costruire voi. Volete mettere il divertimento?

Marco Andreoli

SULLE ORME DI DISNEYLAND

Costruire il parco giochi migliore del mondo non è affare da poco. Ci provano da anni e i tentativi più recenti, pur avvalendosi di nuove tecnologie e materiali più sofisticati, sembrano impossibilitati a surclassare i loro parenti più vecchi: e dire che il più famoso fra poco compirà quarant'anni.

I più grandi comunque si contano sulle dita di una mano e per chi non se li ricordasse sono:

DISNEYLAND costruita nel 1955 in California negli Stati Uniti.

WALT DISNEY WORLD costruita nel 1971 in Florida negli Stati Uniti.

TOKIO DISNEY costruita nel 1983 a Tokio in Giappone.

EURO DISNEY costruita nel 1992 a 30 Km da Parigi in Francia.

In Italia non possiamo certo vantare parchi di questa grandezza ma certo vale la pena ricordare almeno Gardaland che sorge nelle vicinanze del Lago di Garda.

Il magazzino è più vuoto delle tasche di un recensore! Per fortuna è stato inoltrato un ordine che risulta (lentamente) in arrivo.

Genere Simulazione
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Bullfrog

- Grafica piacevole e colorata.
- Estremamente divertente da giocare.
- Sonoro che si adatta molto bene al gioco.

- Controllo dello scorrimento (quando si passa da una parte all'altra del parco) non molto preciso.
- Gestione delle icone migliorabile.

Versione PC

Theme Park **occupa la bellezza di 16 Mb (senza contare i salvataggi) e gira su 386 e 486 (caldamente consigliato) con 4 Mb di RAM. La grafica è in VGA ma è possibile giocarlo anche in alta risoluzione, sfruttando così le potenzialità della SuperVGA: la grafica però risulta più piccola e meno adatta al tipo di gioco. Sono supportate tutte le schede audio più diffuse ed è indispensabile il mouse.**

Versione 3DO

Prevista fra poco dovrebbe avere delle sequenze introduttive più lunghe e offrire la possibilità di correre sui propri Roller Coaster, recensiremo questa versione non appena si renderà disponibile

Versione Amiga 1200

Probabilmente si rivelerà un po' lenta, ma per il resto non ci dovrebbero essere problemi per il 32 bit di casa Commodore.

K VOTO

920 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un prodotto davvero ben realizzato che si rivolge a un pubblico molto vasto. Grazie ai tre livelli di gioco è possibile giocarlo in tre modi totalmente diversi. Come un semplice gioco di costruzioni in cui creare il parco dei propri sogni senza dover affrontare nessun tipo di problema, come una simulazione di media difficoltà in cui poter intervenire in numerosi modi diversi o come una complessa simulazione in grado di coprire tutti gli aspetti della gestione di un parco giochi. La grafica piacevole e colorata, unita ad alcuni elementi strategici lo rende alquanto longevo: dovrà passare molto tempo prima di poter costruire il parco migliore del mondo e una volta riusciti nell'intento ci si può sempre cimentare con un ambiente ostile (l'Antartide? l'Africa?)

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

Ogni attrazione e ogni negozio è dotato di parametri (stranissimi) modificabili a piacimento (quantità di zucchero nel gelato, caffeina nel caffè e stranezze del genere).

Le giostre sono soggette ad usura e vanno riparate di tanto in tanto. Tenetele ferme il minimo possibile se non volete perdere dei soldi!

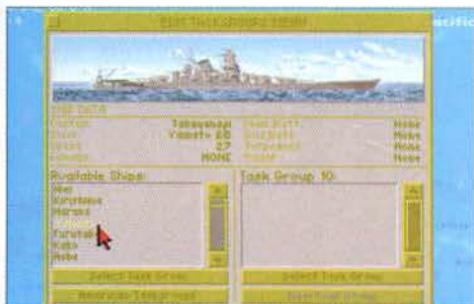
1942 THE PACIFIC AIR WAR

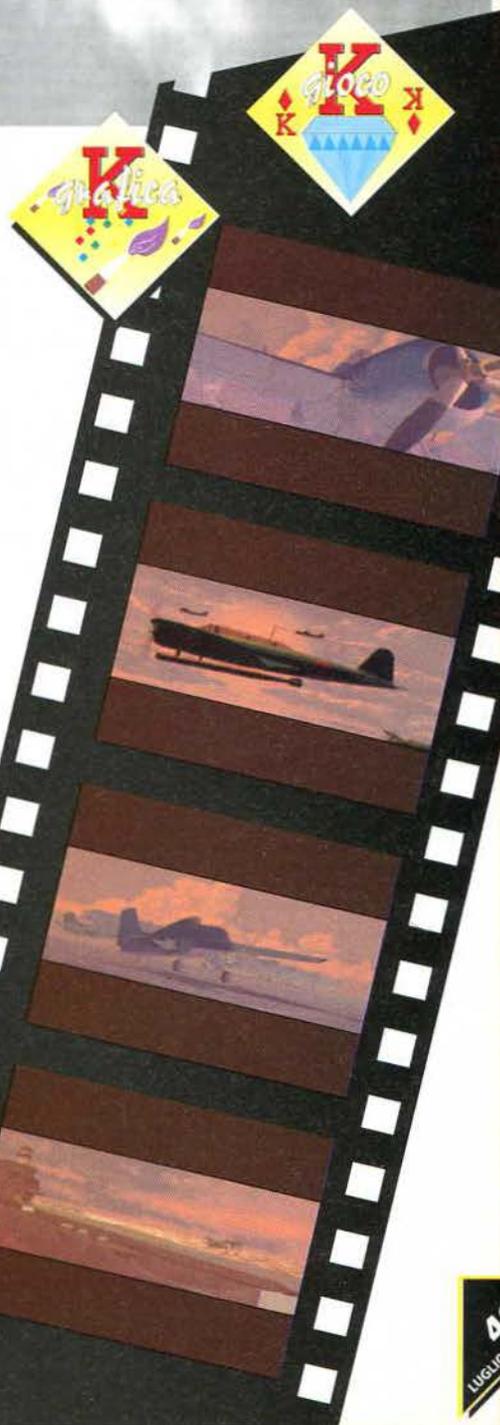
Tutti gli appassionati di simulatori di volo riconoscono a *Aces of the Pacific* il titolo di miglior simulatore dell'epoca storica presa in considerazione. Questa supremazia dura ormai da due anni, e due anni sono tanti nel mondo dell'informatica. Che le cose siano destinate a cambiare?

La Guerra del Pacifico ha sempre rappresentato un periodo storico tra i più cruenti, con il quale venne ufficialmente consacrata l'importanza che l'aviazione navale avrebbe rivestito in qualsiasi combattimento negli anni a venire. Con le innumerevoli isolette sparse per l'Oceano Pacifico, come potevano sperare gli Americani di avere la meglio sui Giapponesi, se non con delle basi aeree "mobili" che, non avendo una posizione fissa, proprio per questo rappresentavano un pericolo ancora più minaccioso per il nemico?

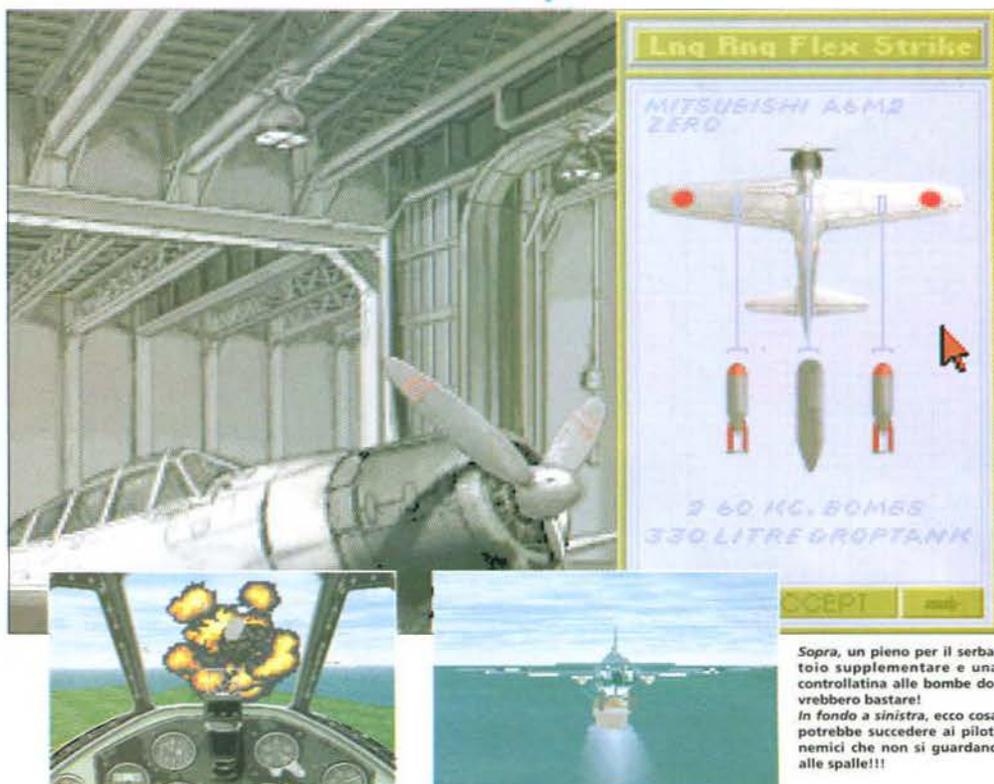
La vera forza del programma sta nell'opzione di guerra tra portaerei, dove si potranno impersonare i panni del celebre Yamamoto oppure dell'americano Fletcher

Ora, a due anni esatti dall'uscita del bellissimo *Aces Of The Pacific* della Dynamix, la Microprose risponde con un programma dedicato all'anno successivo agli avvenimenti di Pearl Harbour, sottotitolato, appunto, "La Guerra Del Pacifico". Si tratta di un prodotto davvero completo, con il quale è possibile tanto un approccio in stile arcade volando le missioni singole, quanto una carriera completa come pilota di caccia, di bombardiere, oppure di aerosilurante.

Ma la vera forza del programma sta

Con il potente editor a disposizione è possibile comporre qualunque genere di task force con celebri navi da guerra come la Yamato.

Anche se sembra un ragazzino, l'ammiraglio Yamamoto ha fatto dannare non poco gli americani!

nell'opzione di guerra tra portaerei, dove si potranno impersonare i panni del celebre Yamamoto oppure dell'americano Fletcher-che, per una strana coincidenza, oltre che il nome del vero comandante della portaerei "Yorktown", è anche quello dello sviluppatore di *1942 The Pacific Air War*: si vede che era proprio destino...

Molto interessanti anche tutte le diverse possibilità strategiche di questa opzione, che consente di impostare i pattugliamenti e le rotte delle unità navali e aeree per un completo controllo di tutte le forze in campo a nostra disposizione.

Per chi, invece, ha la pazienza (non ce ne vuole tantissima, a dire il vero) per realizzare i propri scenari di battaglia, è stata inclusa un'apprezzata opzione di editing di missioni personalizzate, con la quale si potranno disporre come meglio si crede le unità aeronavali e, soprattutto, sarà possibile intervenire come pilota nei singoli combattimenti dai quali dipenderà l'esito dello scontro tra le forze americane e giapponesi.

Sopra, un pieno per il serbatoio supplementare e una controllatina alle bombe dovrebbero bastare!
In fondo a sinistra, ecco cosa potrebbe succedere ai piloti nemici che non si guardano alle spalle!!!

LE PLANCE DI COMANDO

CORSAIR

DOUGLAS TBD DEVASTATOR

GRUMAN TBF AVENGER

GRUMAN F4F WILDCAT

GRUMAN F6F HELLCAT

CURTISS SB2C HELLDIVER

MITSUBISHI ZERO

AICHI DBAI VAL

NAKASIMI BEN 2 KATE

AVIAZIONE NAVALE: L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Dal dicembre 1941 (Pearl Harbour...) fino al termine della Guerra Mondiale, le forze giapponesi combatterono contro quelle americane nel dedalo di isole e atolli del pacifico, teatro di epiche battaglie come Midway o Coral Sea (il Mare dei Coralli).
In *1942 The Pacific Air War* viene simulato proprio questo terribile periodo, dove in mezzo a tali isolotti le portaerei si guadagnarono quel ruolo strategico così importante che viene riconosciuto ancor oggi a questi "aeroporti galleggianti".
Tutta la simulazione, infatti, è basata sull'aviazione navale giapponese e americana e sulle relative task force di portaerei scortate da incrociatori e corrazzate di vario tipo. Giocando con questo titolo, è comunque curioso constatare come in neanche due generazioni si sia passati dalla portaerei Hosho da 7470 tonnellate di stazza con 15 aeroplani a bordo (anno 1922) alle 94mila e passa tonnellate con più di 85 aerei della classe Nimitz (anno 1965 e seguenti).
Probabilmente, quando nel 1938 furono varate le 25500 tonnellate della "Yorktown" con i suoi 81 velivoli, nessuno avrebbe mai immaginato che neanche trent'anni dopo si sarebbe arrivati ad avere un equipaggio di oltre 6200 persone (praticamente un intero paese) su una nave lunga 333 metri in grado di far decollare un aereo ogni venti secondi...

Sopra, su alcuni caccia bombardieri e aerosiluranti è anche possibile sparare con la mitragliatrice di coda.
A sinistra, ecco tutto il carico che ci serve per mandare all'inferno Yamamoto e i suoi amici: un siluro Mark e un aerosilurante dal nome che è tutto un programma, il Devastator!

Ordinatamente strutturato in una serie di menu sequenziali suddivisi per argomento, *1942 The Pacific Air War* in definitiva rappresenta il risultato di un anno e mezzo di lavoro dello staff Microprose e ha tutte le carte in regola per trasformarsi in un divertimento altrettanto duraturo, visto che, come *Red Baron* insegna, i titoli storici validi sono alquanto duri a "morire".

Alessandro Diano

In *Pacific Air War* gli aerei si differenziano, oltre che nei modelli di volo, per i cockpit che sono stati ricreati alla perfezione.

Genere Simulatore di Volo
Casa Microprose
Sviluppatore Ed Fletcher

- Grafica molto buona
- Notevole varietà di aerei
- Simulazione accurata
- Editor di missioni
- Possibilità di gioco strategico
- Documentazione breve ma esauriente

- Visuali dall'esterno insufficienti
- Sonoro migliorabile
- Funzione replay poco immediata

Versione PC

1942 The Pacific Air War **necessita di un 386 a 33 MHz con 4 Mega di RAM, DOS 5.0 e almeno 14 Megabyte liberi sul disco rigido. La documentazione (in inglese) consiste di un manuale dedicato al gioco e di uno denominato "Manuale di Volo", con utili indicazioni per i "videopiloti", per un totale di oltre 150 pagine. Graficamente parlando, i 256 colori vengono utilizzati davvero molto bene, con in più un discreto texture mapping con Gouraud shading a rappresentare il terreno. Il sonoro comprende tutte le schede più conosciute: AdLib, Roland, Sound Blaster e Pro Audio Spectrum, oltre al tristissimo altoparlante interno. Da notare come, per il presente titolo, la Microprose consigli almeno un 486, anche se sui 386 più veloci, in assenza di grafica Gouraud, la velocità è comunque accettabile.**

K VOTO

925 PC

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
QI										
A										
FK										

1942 The Pacific Air War è davvero un gioiellino e, data la quantità dei velivoli presenti, penso possa tenervi impegnati piuttosto a lungo, se si considera anche la possibilità di volare tanto per i Giapponesi che per gli Americani. L'editor di missioni consente poi di sbizzarrirsi a creare dei confronti anche impossibili, ai quali si può prendere parte anche in prima persona. Meravigliosa l'opzione di confronto tra gruppi di portaerei, che trasforma questo prodotto in un sofisticatissimo wargame con elementi strategico-tattici da far impazzire tanto l'amico Vincenzo Beretta quanto un "vero" ammiraglio, e sempre con la possibilità di prendere parte attiva ai singoli scontri aerei. Infine, la possibilità di volare come pilota da caccia, come bombardiere o come aerosilurante con aerei completamente diversi (cruscotti e viste esterne comprese) contribuisce a mantenere alta la longevità di una delle simulazioni storicamente più accurate degli ultimi tempi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene NB

Data la ben precisa collocazione storica della simulazione rappresentata in *1942 The Pacific Air War*, i titoli degni di nota sono due capolavori della Dynamix: Aces Over Europe e, soprattutto, *Aces Of The Pacific*, oltre all'ottimo *Overlord* della Virgin), dedicato allo sbarco in Normandia. Se si tiene conto che è uscito nel 1992, *Aces of The Pacific* mantiene un invidiabile smalto, visto che tanto la Virgin quanto la Microprose ci hanno messo quasi due anni a detronizzarlo e, fondamentalmente, ricalcando un'azione di gioco non certo inventata dalla Dynamix ma già ampiamente implementata in *Aces*. Tornando al presente, invece,gli appassionati del genere possono scegliere *Overlord* (che vanta la migliore grafica degli ultimi anni) piuttosto che questo *1942 The Pacific Air War*, a seconda che si cerchi, rispettivamente, il decollo immediato oppure ulteriori caratteristiche strategiche dove bisogna pensare un po' di più e una maggiore accuratezza storica.

HARPOON

Dopo innumerevoli annunci che hanno fatto perdere il sonno a tutti gli appassionati, seguiti da altrettante smentite che li hanno gettati nella disperazione, arriva finalmente il seguito del capolavoro firmato Three Sixty. Seguirà le sfortunate orme di *Patriot*?

Cinque anni fa, nel 1989, uscì quasi in sordina *Harpoon*, il gioco che si sarebbe presto rivelato come il wargame di maggior successo di tutti i tempi. Ispirato all'omonimo gioco da tavolo creato da Larry Bond, *Harpoon* ricostruiva su scala tattico/operazionale la moderna guerra aeronavale, ponendo il giocatore nei panni di un comandante di teatro e proponendo scenari di ampio respiro senza per questo trascurare la cura per il dettaglio.

Il successo di *Harpoon* diede rapidamente vita a una ricca serie di espansioni, consistenti soprattutto in scenari e teatri di battaglia aggiuntivi. È testimone di questo successo il fatto che *Harpoon* vanta in assoluto la palma di gioco più longevo a tutt'oggi ancora giocato (con la sola eccezione di *Tetris*).

È quindi facile comprendere perché, quando un anno e mezzo fa si diffuse la notizia che la Three-Sixty stava lavorando al seguito del gioco, il cuore degli appassionati entrò in fibrillazione.

Harpoon 2 riprende l'ambientazione e la scala tattica del primo gioco. Il livello di dettaglio è singolo aereo/singola unità navale, mentre l'unità di misura base utilizzata per gli spostamenti è mezzo metro. Il gioco si svolge in tempo reale, ma è disponibile un'opzione di compressione del tempo, grazie alla quale è possibile superare rapidamente i momenti morti della battaglia.

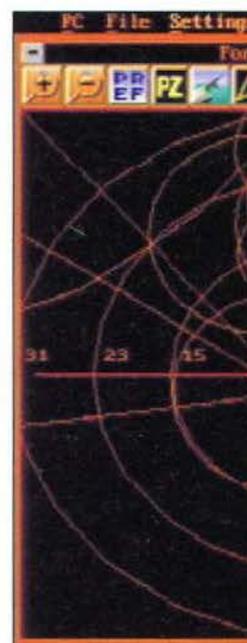
Una nuova interfaccia

La prima cosa che colpisce durante l'installazione è la risoluzione grafica del programma. *Harpoon 2* richiede una scheda S-VGA, ed è in grado di sfruttarla dalla risoluzione base di 640 x 480 fino a un incredibile 1280 x 1024 (passando per gli intermedi "800 x 600" e "1024 x 768").

Una volta fatto partire (con un po' di emozione) il programma, ci si imbatte nell'introduzione. Spreceremo due parole per dire che l'introduzione di *Harpoon 2* è costituita da trenta secondi di puro genio, senza riccorrere a svariate mega di immagini in ray-tracing. La prima schermata mostra già alcuni importanti differenze rispetto alla prima edizione. Il menù di selezione degli scenari propone infatti una directory Tutorial e una directory Global Conflicts.

La prima opzione non era presente in *Harpoon*, e una rapida scorsa ai titoli proposti mostra una serie di brevi "lezioni" che permettono di familiarizzarsi progressivamente con i vari elementi del gioco. Un analogo esame degli scenari veri e propri rivela inoltre che essi sono ambientati in regioni geografiche molto diverse, e coinvolgono le marine di un po' tutto il mondo (mentre il set base della prima edizione del gioco permetteva di giocare solo nel Mare del Nord).

L'editor di missioni permette di stabilire lo scopo e l'area di efficacia di una missione, e di assegnargli o togliergli unità in qualsiasi momento.

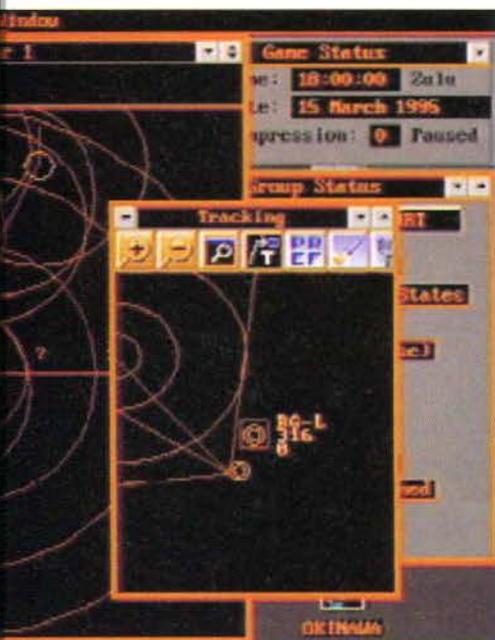
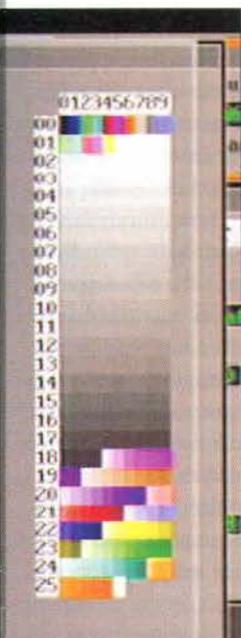
L'interfaccia utente del gioco è a finestre, e ricorda da vicino Microsoft Windows. In effetti, la Three-Sixty ci tiene a sottolineare che questo non è *Harpoon* per Win-

N 2

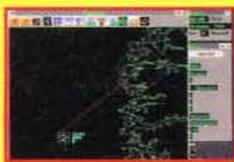
a sinistra: Ogni finestra può essere ingrandita fino ad occupare tutto lo schermo. Qui vediamo una chiara rappresentazione della situazione tattica della battaglia.

al centro: Il database contiene informazioni su tutte le unità presenti nel gioco. È anche possibile richiamare sullo schermo una fotografia in B/N del mezzo areo o navale in questione.

a destra: La situazione tattica all'inizio della battaglia per Okinawa. I circoli colorati rappresentano il raggio di armi e sensori, mentre le linee mostrano i collegamenti radio tra i vari gruppi di unità.

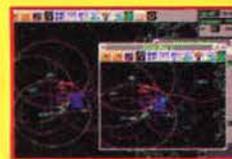
A lato: Oltre a fornire numerose *palette* predefinite, il programma permette al giocatore di crearsi un set di colori personalizzato.

Sotto: La finestra che permette di editare la formazione di un gruppo di unità. Il set di colori utilizza la *palette* "Amber" che simula la colorazione dei vecchi schermi radar delle navi da guerra.

LUPI DI MARE

Per meglio illustrare ai neofiti lo svolgimento di una partita ad *Harpoon* abbiamo pensato a un'edizione "minimalista" delle nostre famose pagine centrali. Faremo riferimento allo scenario introduttivo *Dawn Patrol*. Nelle prime ore della terza guerra mondiale una formazione di navi da guerra russe sta scendendo a sud al largo della costa della Norvegia, e un pugno di piccole unità viene mandata a contrastarla...
Questo scenarietto, molto semplice e privo di colpi di scena, ha lo scopo di insegnare al giocatore gli elementi fondamentali del gioco - ma non illudetevi! In futuro avrete a che fare con aerei, navi e sottomarini contemporaneamente, e il nemico non sarà così compiacente.

All'inizio della battaglia abbiamo al nostro comando una formazione di unità leggere armate di missili (gruppo a sud) e una fregata (unità singola a est). Il comando ci ha informato della presenza nella zona di pescherecci equipaggiati di radar, che potranno aiutarci a scoprire la posizione della formazione nemica.

Selezionando il gruppo nemico possiamo chiedere al database informazioni sulle unità che lo compongono. Si tratta di motovedette missilistiche Nanuchka III, veloci ma prive di elicotteri. Considerando che devono fare uso sui sensori di bordo, proprio come noi, e che non hanno alleati nella zona, è probabile che non ci abbiano ancora individuato...

Con l'aiuto dell'*editor* di formazione distacchiamo due unità dal gruppo principale e le mandiamo su rotte divergenti. In questo modo, se il nemico utilizzerà il radar sarà più facile individuarne la posizione facendo un rilevamento incrociato delle sue emissioni. I nostri amici pescherecci però ci precedono, e segnalano la presenza di un gruppo navale russo a nord.

Convergendo rapidamente sulla zona, lanciamo un massiccio attacco missilistico. Se il nemico avesse avuto i radar accesi, avrebbe individuato subito sia noi che le nostre armi, ed avrebbe potuto reagire di conseguenza. L'errore è stato di non eliminare subito i pescherecci che segnalavano la sua posizione.

L'avvistamento visuale dei missili causa un immediato contrattacco. Noi ora però abbiamo i radar accesi e, avendolo avvistato in tempo, possiamo cercare di intercettarlo con i missili antimissile e i cannoni da difesa ravvicinata. Nel frattempo, il primo dei nostri *Penguin* si schianta contro la fiancata di una motovedetta avversaria...

dows, ma "Windows per Harpoon". Ogni finestra contiene uno degli elementi del gioco (mappa principale, mappa tattica, status dell'unità selezionata, area messaggi, formazione tattica ecc...) e può essere dimensionata a piacimento, ingrandita fino a occupare tutto lo schermo, ridotta a icona e mossa sulla "scrivania" creata dal programma.

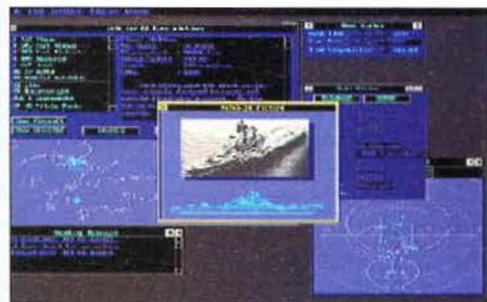
Accademia navale

I sette scenari del tutorial sono ottimi per impadronirsi delle meccaniche di gioco ma, se non si è mai giocato ad *Harpoon*, è probabile che la complessità della moderna guerra aeronavale inizialmente incuta qualche timore al neofita. Per questa ragione, gli scenari sono presentati in ordine crescente di complessità, e introducono gradualmente i vari aspetti del gioco. Prima di iniziare il gioco vero e proprio, il programma chiede di selezionare il livello di difficoltà. Ci sono tre livelli, più l'opzione "custom". Al livello più facile tutte le unità sono sempre sotto il nostro comando, lo "staff" computerizzato si occupa di molte delle funzioni secondarie di gestione della flotta e i contatti radar e sonar vengono sempre identificati correttamente. Al livello più difficile viene implementata l'opzione "realismo totale" che complica terribilmente le cose anche ai giocatori esperti di *Harpoon*. Questa opzione considera fattori come la catena di comando (tutti gli ordini partono dalla nave ammiraglia, e se fattori imponderabili impediscono le comunicazioni, parte della nostra flotta potrebbe all'improvviso non essere più raggiunta dai nostri messaggi) e la necessità di identificare la natura dei bersagli individuati. *Harpoon 2* introduce nel campo di battaglia elementi estranei come navi e aerei (civili e militari) appartenenti a paesi neutrali, e non è mai possibile essere certi fin dal primo

LA BARRA DI HARPOON 2

- Delimita una finestra di zoom
- Zoom out
- Zoom in
- Editor di formazione
- Operazioni aeree
- Rifornimento in navigazione
- Delimita aree di interdizione aeronavale
- Segui sempre l'unità evidenziata
- Preferenze
- Attacca
- Quota e velocità
- Traccia la rotta
- Impiego dei sensori

Un esempio di una "scrivania" di gioco in alta risoluzione (1024 x 768). La possibilità di aprire molte finestre senza sovrapporle rende il gioco più semplice da gestire.

Il gioco visto in "bassa" risoluzione (640 x 480) all'inizio di una partita. Tutte le finestre possono essere ridimensionate e riposizionate a piacimento.

momento se il grosso aereo che si sta avvicinando sia un bombardiere nemico o un innocente 747 della TWA.

Avanti tutta!

L'azione principale del gioco si svolge su una serie di mappe che rappresentano in modo stilizzato il tratto di mare in cui avviene lo scontro. Le coste non sono più tracciate con grafica "blocchettosa" come nel primo *Harpoon*, ma in grafica vettoriale, consentendo un margine di errore di soli mille metri. Una serie di simboli stilizzati indica la posizione delle nostre unità, mentre cerchi e linee rappresentano gli altri elementi del gioco. È possibile scegliere se mostrare o meno ognuno di questi elementi sulla mappa, in modo da evitare un eccessivo e inutile affollamento dello schermo. In *Harpoon 2* è possibile aprire un numero indefinito di finestre di zoom, e un'opzione permette di "programmarle" affinché seguano costantemente i progressi di un particolare gruppo di unità. La moderna guerra aeronavale, come gli scacchi, si basa su una serie di principi molto semplici. Essenzialmente, ogni unità è una piattaforma sulla quale sono imbarcate armi e sensori (radar e sonar). Ogni sensore può essere utilizzato in due modi: attivo o passivo. In modo attivo esso emana energia (onde elettromagnetiche o sonore) nel tentativo di individuare unità nemiche. In modo passivo esso rimane silenzioso e "ascolta" l'emissione di eventuali onde da parte del nemico. L'elemento chiave per capire quali sono i problemi di un moderno comandante è che i sensori attivi sono estremamente più precisi di quelli passivi, ma possono essere rilevati a una distanza maggiore del loro raggio di efficacia, annunciando quindi la presenza di chi ne fa uso a nemici che rimangono invisibili. D'altro canto, i sensori passivi spesso danno informazioni generiche o poco precise (in genere, solo la direzione dalla quale proviene un segnale di emissione). Ciò che rende complesso il tutto è come questi elementi interagiscono tra loro, in presenza di decine di unità diverse sul campo di battaglia. Non a caso settantacinque pagine del manuale sono occupate dalla Guida alla Moderna Guerra Aeronavale scritta appositamente per il gioco da un esperto!

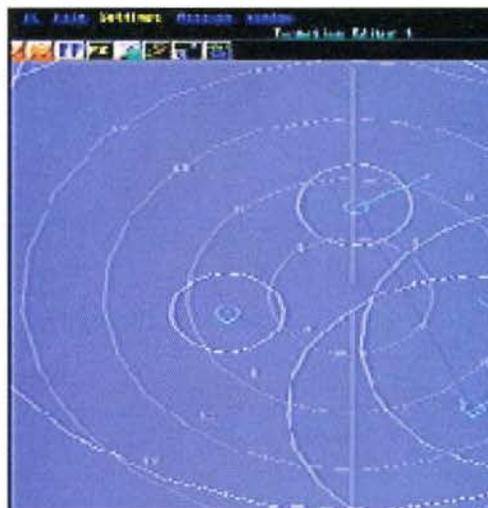
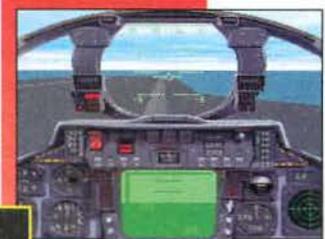
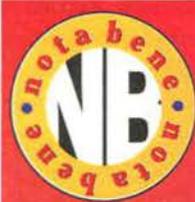
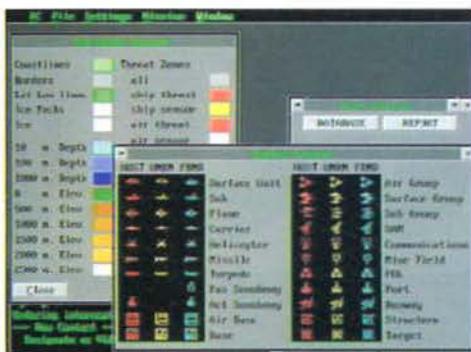
Inviare ordini alle proprie unità è estremamente semplice: basta cliccare sull'unità o sul gruppo desiderati e quindi selezionare l'icona che raffigura l'ordine che vogliamo impartire

Aye, aye, sir!

Inviare ordini alle proprie unità è estremamente semplice: basta cliccare sull'unità o sul gruppo desiderati e quindi selezionare l'icona che raffigura l'ordine che vogliamo impartire, in modo simile a quanto avviene in molte avventure grafico/testuali.

Per semplificare la vita agli stressati comandanti, *Harpoon 2* offre l'opportunità di assegnare delle unità a una missione. Un editor apposito permette al giocatore di decidere il nome e il tipo di missione (pattugliamento antiaereo, attacco, ricognizione...), l'area entro la quale essa si svolgerà e le unità che vi parteciperanno. Tali unità sono poste sotto il controllo del computer, e agiscono indipendentemente, a meno di nostri ordini diretti.

L'intelligenza artificiale è stata notevolmente migliorata. La Three-Sixty ha rivelato di avere impiegato una forma di IA definita "fuzzy intelligence", finora sconosciuta nel settore delle simulazioni, e la cui caratteristica è quella di simulare l'imprevedibi-

NB nota bene

A nostro giudizio, l'originale *Harpoon* ha ancora molto da dire, soprattutto ora che verrà venduto a prezzo budget. Il gioco è sempre ottimo, e lo consigliamo a chi non ha una macchina abbastanza potente per fare girare *Harpoon 2* nel modo migliore. Per il futuro, la Avalon Hill ha annunciato un'edizione per computer del suo famoso gioco da tavolo *5th Fleet*, il quale però presenterà una tradizionale struttura a turni ed esagoni. Infine, *F14 Fleet Defender* della MicroProse conduce il giocatore "all'interno" della battaglia, e in certi momenti ricorda una partita al gioco della Three-Sixty giocata dal computer contro sé stesso in ambiente tridimensionale.

Sopra: Il programma è completato da un aiuto in linea la cui finestra è richiamabile in ogni momento.

Sopra a sinistra: Due tabelle illustrative dei numerosi simboli utilizzati dal gioco. Nonostante l'apparente complessità, sono intuitivi e funzionali.

A lato: La mappa generale riporta tutte le informazioni più importanti, come lo stato e la profondità del mare, le condizioni meteorologiche, i meridiani e i paralleli ecc... A destra vediamo l'editor di formazione tattica.

Genere Strategia
Casa EA/Three-Sixty
Sviluppatore Interno

- Coinvolgente e ricco di tensione
- Semplice nelle meccaniche ma longevo nei temi strategici proposti
- Ricchissimo database illustrato
- Ottima intelligenza artificiale

- Terminati i quindici scenari occorrerà attendere una nuova espansione
- Il nome di Larry Bond (creatore del gioco da tavolo) non viene citato nei titoli di testa...

Versione PC

Harpoon 2 occupa 19Mb su hard disk. Richiede una scheda S-VGA, un processore 386SX o superiore e almeno 4Mb di RAM (anche se con 8Mb il gioco è sensibilmente più veloce). Supporta le schede sonore Soundblaster Standard, Pro e 16, e compatibili, ma, curiosamente, nessun altro tipo di scheda. Il programma di installazione (davvero ottimo) autoconfigura il gioco in base all'hardware della macchina sulla quale viene installato.

K VOTO
950 PC

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G	
QI	
A	
FK	

Ogni tanto mi capita di pensare che sia più facile commentare i giochi brutti che non quelli belli. Cosa dire, infatti, di *Harpoon 2* se non: "è bellissimo, correte a comprarlo"? In realtà, forse questo titolo è la prova migliore di quanto già fosse azzeccato il gioco originale. Infatti, rispetto ad *Harpoon*, rappresenta senza dubbio un passo avanti, ma non così grande come potrebbe sembrare. D'altro canto, io stesso non saprei cosa suggerire per migliorarlo. *Harpoon 2* offre in più le poche cose che mancavano ad *Harpoon* (esclusa l'opportunità di giocare via modem), ma ciò significa che è stato fatto un altro passo avanti verso il gioco perfetto, almeno nel settore dei giochi di strategia!

CURVA INTERESSE PREVISTO

lità delle strategie che un comandante può applicare sul campo di battaglia. I risultati si vedono, e il nemico è diventato un osso ancora più duro da rodere. Gli attacchi, prevalentemente missilistici, sono brevi e letali. Se le unità di una nazione riescono a sorprendere quelle dell'avversario, difficilmente il nemico potrà fare qualcosa per sopravvivere. Le armi imbarcate sulle attuali unità aeronavali sono così potenti che, in teoria, una piccola pattuglia di motovedette armate di missili potrebbe eliminare un gruppo di portaerei se riuscisse ad avvicinarsi e ad attaccare senza essere individuata. Ecco perché individuare il nemico rimanendo nascosti è il principio sommo che governa ogni moderno scontro sul mare. È interessante notare come, rispetto al primo gioco, la scala sia leggermente più tattica. *Harpoon 2* introduce molti nuovi elementi, che vanno da una simulazione realistica delle condizioni meteorologiche alla necessità di valutare con maggiore cura i contatti rilevati durante la battaglia. Per questa ragione, gli scontri navali proposti sono più piccoli e contenuti. Alcune degli scenari di Harpoon coinvolgevano interi teatri di battaglia e decine e decine di unità, mentre in *Harpoon 2* gli scenari più complessi raramente superano le 10-15 unità per parte (aerei ed elicotteri imbarcati esclusi).

Sbagliando si impara

La rappresentazione grafica del campo di battaglia è chiara e funzionale (ogni unità ha accanto un blocchetto di cifre e caratteri che ne indicano quota, rotta e velocità), e altrettanto funzionale è l'interfaccia utente. Il gioco presenta un ricchissimo database con la descrizione di tutte le unità presentate nel gioco complete di disegni, fotografie, e descrizione di armi e sensori. In *Harpoon*, sonar e radar erano modellati su base statistica, mentre in *Harpoon 2* è stato fatto uno sforzo per simulare più accuratamente il loro funzionamento. La stessa cosa è avvenuta per l'impiego delle armi, e un'opzione permette di fare apparire sullo schermo tutti i calcoli effettuati dal computer ogni volta che deve stabilire l'efficacia di un attacco. La lista dei difetti è felicemente breve, ma alcuni sono davvero incomprensibili se si considera la cura con cui il programma è stato realizzato e testato. Innanzitutto, l'interfaccia a finestre è lenta, e c'è da chiedersi se non sarebbe stato meglio sfruttare le caratteristiche delle schede acceleratrici per Windows, invece che usare dei semplici driver VESA. Un difetto davvero fastidioso è che il computer, quando segnala la presenza di un radar avversario e ne identifica il modello, non presenta la lista delle unità che lo imbarcano. Un altro difetto, inevitabile, è che il programma è più lento del vecchio *Harpoon*, e un 486 a 25MHz rappresenta il minimo indispensabile se non si vogliono giocare battaglie di dieci ore o più in "tempo reale".

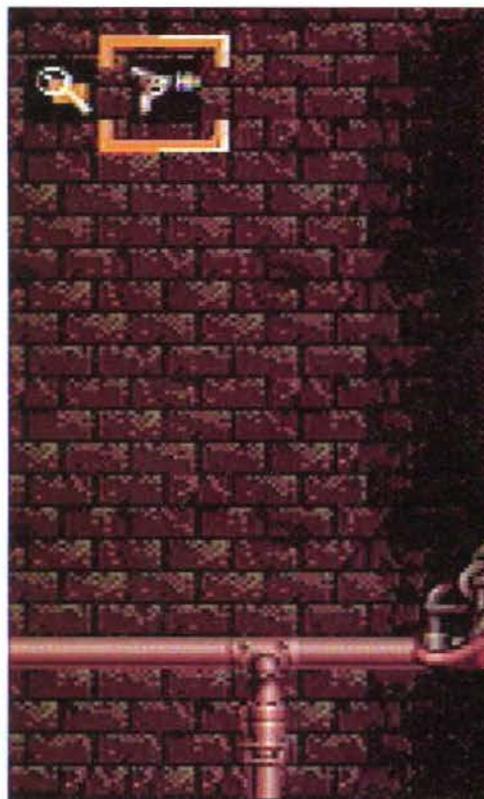
Il vero fan di Harpoon aveva a sua disposizione tutti i teatri di battaglia più importanti, un database con tutte le navi del mondo e uno Scenario Editor con il quale sbizzarrirsi. Ora, con Harpoon 2, tutto ricomincia da capo...

Infine, c'è un problema del quale i programmatori della Three-Sixty sono incolpevoli, ma che ho sentito molto la prima volta che ho caricato il gioco. Il vero fan di *Harpoon*, dopo cinque anni di successi, aveva a sua disposizione tutti i teatri di battaglia più importanti, un database con tutte le navi del mondo e uno Scenario Editor con il quale sbizzarrirsi. Ora, con *Harpoon 2*, tutto ricomincia da capo. Il gioco presenta quindici scenari non modificabili, e terminati questi occorrerà aspettare la prima espansione. Sono già annunciati un nuovo Scenario Editor e il primo Battleset addizionale (Oceano Pacifico), ma ci vorrà ancora diverso tempo prima che si raggiunga la ricchezza di materiale a disposizione del primo *Harpoon*. Detto questo, *Harpoon 2* si installa saldamente sul trono finora detenuto dal suo predecessore: è tutto ciò che era *Harpoon*, e molto di più. Chissà forse la Three-Sixty imparerà la lezione con *Patriot 2*...

Vincenzo Beretta

IMPOSSIBLE MI

"Destroy him, my robots!"... Questa frase ha fatto sognare più di una generazione di videogiocatori e ora torna a infestare i nostri peggiori incubi: ci aspetta una nuova ed esaltante Missione Impossibile su Amiga! Ma reggerà il confronto con il mito del primo capitolo?

In quest'immagine potete vedere l'androide argentato RAM mentre compie un balzo sopra uno dei robot di guardia nel primo livello.

Certi giochi passano alla storia e segnano delle epoche, creano dei ricordi, dei punti di riferimento... *Impossible Mission* è sicuramente uno di questi titoli e senza alcun dubbio molti di voi, facendo un attimo mente locale, potranno ricordare la prima volta che ci hanno giocato, il luogo in cui erano, le persone con cui uscivano, la musica che ascoltavano...

Per molti il Commodore 64 è stato il primo computer e *Impossible Mission* uno dei primi giochi in assoluto: questa "formazione videoludica" ha inevitabilmente influenzato i gusti di costoro in fatto di giochi e sono sicuro che non sia stata per nessuno un'influenza di poco conto.

Per quanto riguarda Impossible Mission 2025, purtroppo ci sono alcune note dolenti che riescono infelicemente a rovinare delle buone idee e un'atmosfera di gioco intrigante e coinvolgente

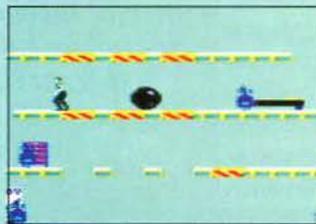
Dopo tutti questi anni, la Microprose ci propone una versione "riveduta e corretta", più moderna e graficamente più piacevole di quel fantastico gioco. Una versione ricca di opzioni e di innovazioni rispetto a quella originale, un titolo che farà sognare tutti i possessori di Amiga che si ricordano quel periodo per il semplice motivo che all'interno del gioco è contenuta anche la versione originale, tale e quale a com'era, senza una virgola in meno o in più.

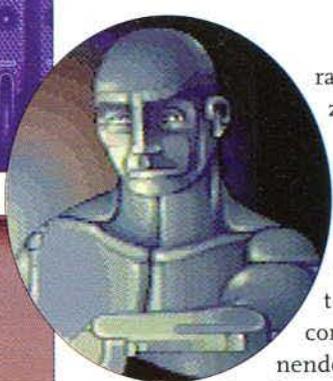
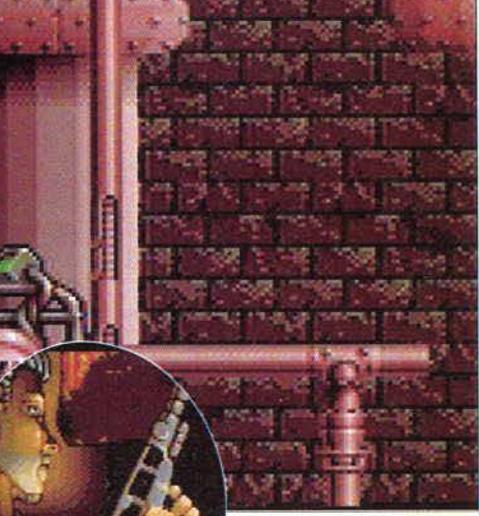
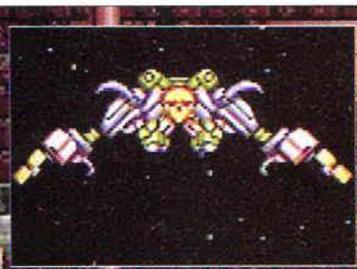
Per quanto riguarda, invece, *Impossible Mission 2025*, purtroppo ci sono alcune note dolenti che riescono infelicemente a rovinare delle buone idee e un'atmosfera di gioco intrigante e coinvolgente.

Cominciamo proprio dalle "migliorie" che, teoricamente, sarebbero state apportate al gioco originale: la grafica è effettivamente più bella e moderna, ma l'unico livello di parallasse fisso rende i movimenti tra una piattaforma all'altra, talvolta, assolutamente ridicoli (sembra di essere fermi). Inoltre, l'animazione dei personaggi non è così buona come ci si potrebbe aspettare (e in certi casi è quasi peggiore di quella del protagonista dell'*Impossible Mission* originale). Il sonoro, altro punto di forza di una versione Amiga odierna, pur essendo ben realizzato, è troppo monotono e dopo un po' di tempo risulta persino piatto.

I tre personaggi che potrete scegliere (Ram, un androide argentato alla T1000 di Terminator, Tasha, una biondona mozzafiato che tra l'altro è la meglio animata, e Felix, praticamente l'originale eroe di *Impossible Mission* con la sua divisa alla Han Solo) hanno differenze del tutto trascurabili fra loro e ai fini di gioco sono praticamente intercambiabili... Perché metterne tre, allora?

Infine, la giocabilità e il sistema di controllo, non perfetti e curati nei dettagli, costringono il giocatore a misurare ogni passo al millimetro e a dotarsi di un joystick il più preciso possibile, pena una fine prematura del personaggio. Molte opzioni, poi, (come selezionare gli oggetti o azionare un bonus particolare) sono gestibili esclusivamente da tastie-

MISSIONE IMPOSSIBILE

Il gioco originale, uscito per Commodore 64 differisce in molti punti da questo sequel. Naturalmente, le differenze più grandi si possono notare nella grafica e nel sonoro: il background e gli sprite sono stati migliorati notevolmente e mostrano uno stile decisamente più "moderno" e meno ingenuo. Un'altra grande differenza consiste nella grandezza degli schermi di gioco: ogni livello, nella versione originale, era una schermata singola, mentre in questa versione i livelli sono vastissimi e per poter accedere a quelli successivi è prima necessario risolvere un rompicapo, un concetto di gioco più simile a quello di un normale platform. Nel complesso, però, nonostante le innovazioni e i cambiamenti, è doveroso riconoscere che i programmatori e i game designer sono riusciti a mantenere l'atmosfera e il "gusto" del titolo originale senza limitazioni di creatività e di inventiva.

SSION 2025

ra e, se troviamo la cosa abbastanza naturale in un simulatore di volo o in un gioco di guerra, si tratta sicuramente di una soluzione poco pratica quando si ha a che fare con il ritmo veloce e frenetico di un gioco di piattaforme o d'azione: è facile confondersi o rallentare spesso, finendo per essere facile preda dei robot di guardia nei vari livelli.

In definitiva, mi sento di consigliarne l'acquisto per poter giocare nuovamente (o per la prima volta, nel caso non abbiate avuto la fortuna di possedere questo titolo per Commodore 64) alla versione originale e per provare (se siete proprio degli amanti sfegatati del titolo o del gioco in questione) la versione 2025; ma non aspettatevi un titolo storico come è stato, a suo tempo, *Impossible Mission*. Tanto per usare una frase fatta, si potrebbe dire che "non li fanno più, i videogiochi di una volta!"

Yuri Abietti

Genere Piattaforme/Rompicapo
Casa Microprose
Sviluppatore Interno

- Grafica e sonoro migliorati
- Buona giocabilità e longevità
- Lo spirito è lo stesso della versione originale

- Il sistema di controllo, molto sensibile, richiede un buon joystick
- Adatto senza dubbio ai giocatori dotati di più pazienza
- Background statici e musica un po' monotona

Versione Amiga

Impossible Mission 2025 **richiede su due dischetti installabili su hard disk. La versione per 1200/4000, tuttavia, per girare da disco fisso necessita di almeno due Mega di RAM liberi. Questo significa che, a meno che non abbiate un 1200 espanso (!!!), dovrete ugualmente giocarlo da dischetto, dato che il sistema operativo occupa un certo quantitativo di memoria. Nel complesso, il gioco è realizzato discretamente, anche se non è certo strepitoso: i fondali avrebbero potuto essere, ad esempio, più colorati e meno monotoni, così come gli effetti sonori e le musiche di sottofondo che mancano assolutamente di varietà e che alla lunga stancano.**

K VOTO

750 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Ammettiamolo, da un titolo del genere ci sarebbe stato d'aspettarsi un vero capolavoro che avrebbe disonorato il suo predecessore: un gioco destinato, con la sua longevità e con la sua originalità, a restare nel drive esterno dell'Amiga per anni... Invece si tratta di un platform/rompicapo con qualche buona idea e alcuni problemi relativi alla grafica e al sistema di controllo. Mi chiedo come la Microprose abbia potuto non rendersi conto delle lacune di giocabilità di un titolo di questa importanza... O forse se ne è resa conto ed è proprio per questo che ha deciso di inserire il primo gioco. Ma, a parte le malignità, vi consiglio veramente di riprovare a provare *Impossible Mission* originale per rendervi conto di quanto sia universale e fuori dal tempo, in senso buono. "Another visitor! Stay a while... Stay forever!..."

CURVA INTERESSE PREVISTO

Sopra, potete ammirare Tasha mentre salta da una delle piattaforme semoventi. L'animazione di questo personaggio è la più curata.

I mitico primo capitolo di Impossible Mission, convertito alla perfezione dall'originale su Commodore 64 ad Amiga: persino i suoni e i caratteri sono gli stessi! Un vero capolavoro senza tempo che appassionerà tutti i giocatori.

nota bene NB

Uno dei giochi che probabilmente più si avvicinano a questa nuova versione di *Impossible Mission* è *Gods* dei Bitmap Brothers, un titolo piuttosto datato ma sempre validissimo che riesce a coniugare alla perfezione gli elementi di rompicapo e di avventura con quelli di azione e di piattaforme in un'ambientazione fantasy/classica. Decisamente un titolo consigliato a tutti gli amanti di questo mix e a tutti coloro che hanno apprezzato *Impossible Mission 2025.* Altro titolo (sempre ambientato in un mondo fantasy) che potrebbe piacervi se siete interessati a questo genere è *Elf*, un gioco ricco di sezioni segrete, avventure da completare, bonus e trovate interessanti.

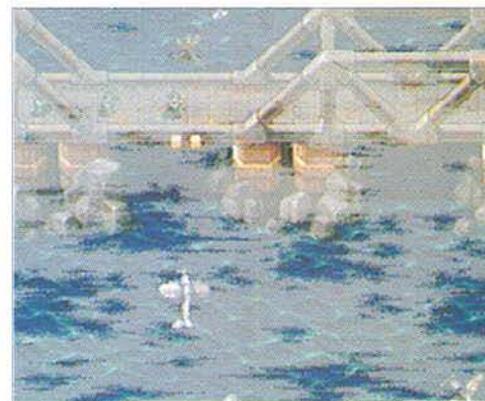
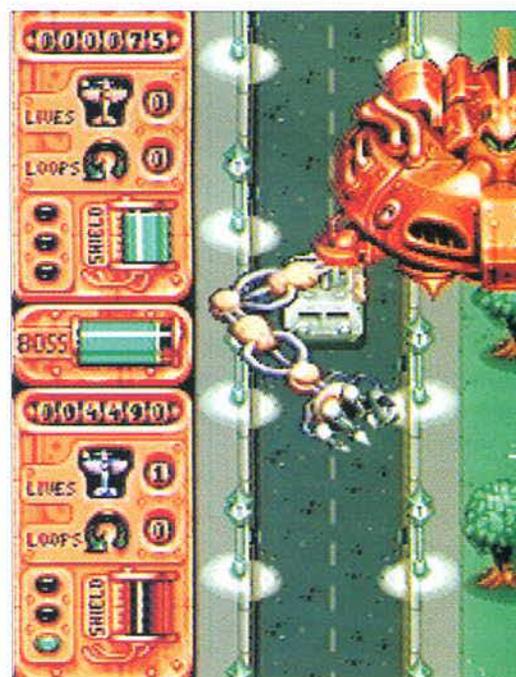
BANSHEE

Amanti degli sparatutto, precipitatevi a comprare un A1200 e una copia di *Banshee*, il nuovo shoot'em up della Core Design. Commodore in crisi? Forse, ma fino a quando usciranno giochi come questo, non c'è amministrazione controllata che tenga!

Ebbene sì, miei cari amici, ci troviamo di fronte a un signor gioco che farà parlare di sé per molto tempo. Se avete giocato a *Project X* almeno una volta, pensate a quanto vi siete divertiti e a quanto vi ha lasciato a bocca aperta, raddoppiate il tutto e otterrete così il fattore K di *Banshee*. Pensate stia esagerando? Aspettate e vedrete!

Il giocatore veste i panni di Sven Svardensvart, un eroico inventore-pilota, con tanto di mascella quadrata alla Ridge di Beautiful che conduce una vita tranquilla all'insegna dell'ozio in un 1999 diverso da quello che potremmo aspettarci: la televisione è ancora in bianco e nero, non ci sono forni a microonde e il giovedì sera Italia Uno non trasmette le nuove puntate di Beverly Hills. Lo sviluppo tecnologico si è infatti fermato alla Prima Guerra Mondiale e la popolazione vive in pace e armonia.

Tutto procedeva bene fino al giorno in cui un certo megalomane di nome Blardax Maldrear, imperatore della civiltà aliena Styx, decise che era cosa buona e giusta invadere la Terra. Truppe di esserini verdi si riversarono nelle principali città del nostro pianeta e iniziarono l'assedio. Il nostro Sven, capita la gravità della situazione, progettò e costruì in fretta e furia una meravigliosa macchina volante e la equipaggiò con le armi più letali che riuscì a trovare: a questo punto gli alieni avrebbero avuto pane per i loro denti. *Banshee* vi mette appunto alla guida dell'eccezionale mezzo volante creato da Sven Svardensvart, con il quale dovrete liberare il pianeta dalla minaccia aliena. Beh, forse non proprio tutto il pianeta, perché altrimenti il gioco risiederebbe su qualche centinaio di dischi anziché sui tre inclusi nella confezione. I livelli sono quattro: la prima missione consiste nel sorvolare l'Oceano Atlantico e ripulire il cielo (oltre che il mare) dai soldati Styx. Una volta raggiunta la terraferma dovrete eseguire un raid aereo nella città presa di mira dagli omuncoli verdi, per poi raggiungere il Comando Centrale Styx. Giunti alla base, dovrete poi eliminare tutte le difese e liberare finalmente il pianeta dalla minaccia aliena. Ogni livello è disegnato in maniera a dir poco stupenda: cimiteri, porti navali, chiese, ponti e fabbriche sono stati realizzati con una cura maniacale per i particolari; nella città vedrete donne che chiedono aiuto fuggendo al riparo, i soldati nemici colpiti dalle vostre armi vengono spappolati come in *Cannon Fodder*, altri prendono fuoco e corrono via gridando come nel bellissimo *Syndicate* e altri ancora si tramutano in un mucchietto di ossa. L'ottima grafica ricorda per certi versi quella dei Bitmap Brothers e sfrutta veramente a fondo l'A1200, con deflagrazioni a vo-

L'ottima grafica ricorda per certi versi quella dei Bitmap Brothers e sfrutta veramente a fondo l'A1200

In alto, uno degli enormi nemici che appaiono di tanto in tanto e che richiedono una dose massiccia di colpi per essere abbattuti. Affrontarli senza power-up sarebbe da pazzi!
Qui sopra, questo favoloso effetto nebbia accoglie il vostro arrivo sulla terraferma. Vederlo scorrere in parallasse lascia a bocca aperta.

La grafica di *Banshee* è curata fin nei minimi dettagli: basta guardare la chiesa e le abitazioni di questa foto per rendersene conto. Inoltre, non c'è l'ombra di un rallentamento neppure nei momenti in cui lo schermo pullula di nemici e proiettili che sfrecciano ovunque.

lontà e neppure l'ombra di un rallentamento, nemmeno quando lo schermo è pieno di mezzi nemici, esplosioni, spari multipli ed effetto parallasse.

È possibile controllare il velivolo con un joystick normale, con uno a due pulsanti e con il mouse. Personalmente preferisco quest'ultima soluzione, perché l'aereo schizza da una parte all'altra dello schermo rispondendo prontamente ai comandi, ma tutte le soluzioni sono più che buone: *Banshee* rimane ottimamente giocabile in ogni caso. Utilizzando un joystick a due pulsanti, è possibile utilizzare il secondo per usare l'arma speciale, il loop, ovvero il giro della morte, che vi rende invulnerabili per alcuni secondi e che infligge dei seri danni ai nemici, specialmente a quelli più grossi. Negli altri casi, invece, è possibile eseguire la stessa operazione premendo la barra spaziatrice e lo zero sul tastierino numerico, un po' meno comodo ma sempre utile.

All'inizio del gioco, il vostro mezzo sarà equipaggiato con una semplice mitragliatrice, ma raccogliendo i bonus che lasciano alcuni nemici è possibile incrementare la potenza di fuoco, così come la direzione dello sparo, oppure montare missili a ricerca, bombe e diavolerie del genere. È inoltre possibile aumentare la manovrabilità del mezzo e il livello di energia: per scegliere quale power-up prendere è sufficiente sparare contro il bonus che, nella maggior parte dei casi, cambierà. Se si gioca in due è inoltre possibile scegliere, nella schermata delle opzioni, se condividere i power-up o meno; nel primo caso, il primo dei due giocatori che si avventa sul bonus lo prenderà, mentre nel secondo il computer regalerà sempre due bonus di diverso colore: ogni giocatore può prendere solamente il proprio e quindi il gioco risulta più facile. Ovviamente nel primo caso il divertimento è al top, perché andrete avanti per tutta la partita a rubarvi power-up e a insultarvi a vicenda, anche se va detto che ogni tanto, specialmente se dotati di armi super-potenti, la scena risulta notevolmente confusa, ma basta farci l'abitudine.

Impossibile non notare le chicche grafiche di cui è *Banshee* è ricchissimo: in prossimità del porto volerete nella nebbia che scorre in parallasse con un bellissimo effetto, in mare aperto comincerà a piovere e volando sul cimitero della città (in cui, tra l'altro, dovrete uccidere gli zombie che escono dalle tombe) verrete accolti da un temporale in piena regola con tanto di fulmini.

È un K-gioco, si può giocare in due, è il nuovo K-parametro, è sicuramente il miglior sparatutto per Amiga ed è assolutamente irresistibile: impossibile mollarlo prima di averlo terminato e sicuramente tornerete a giocarci anche dopo aver visto tutti e quattro i livelli. Bisogna togliersi il cappello davanti alla Core, che ha creato un vero capolavoro che difficilmente lascerà il podio di migliore shoot'em up per Amiga.

Paolo Verri

Quando sorvolerete il cimitero, scoppierà un violento temporale e comincerà a piovere a dirotto, mentre decine di scheletri armati fino ai denti salteranno fuori dalle tombe!

Genere Sparatutto
Casa Core Design
Sviluppatore Interno

- Giocabilissimo
- Grafica bellissima

- 4 livelli potrebbero essere pochi per i più esperti

Versione Amiga 1200

Dategli un A1200 con almeno due Mega di RAM e vedrete che lo sfrutterà al massimo: *Banshee* non conosce rallentamenti ed è a dir poco fenomenale. I caricamenti iniziali sono praticamente inesistenti e quelli tra i quattro livelli veloci quanto basta. Inoltre, il computer riutilizza i dati presenti nella memoria senza ricaricare il livello appena visitato in caso di morte prematura. Potrei spendere fiumi di parole per elogiare l'impeccabile realizzazione tecnica, ma preferisco tagliare corto e liquidarla con una sola: fenomenale!

Indubbiamente un numero uno! Se esiste una giustizia, le vendite dell'A1200 dovrebbero subire un'improvvisa impennata. Innegabile il fascino e la giocabilità di questo titolo che ha catalizzato l'attenzione dell'intera redazione: sappiate che se K esce in ritardo non è colpa di *F1 Grand Prix* né tantomeno di *Sensible Soccer*, ma di *Banshee*. I numerosi power-up, oltre che la fantastica grafica dei livelli, variano il gioco, rinnovando l'interesse e spingendo il giocatore ad andare avanti. Divertentissimo giocato in due e altrettanto bello da soli, mi riesce difficile trovare qualcosa che non va in questo gioco. Forse, se vogliamo proprio cercare il pelo nell'uovo, i quattro livelli potrebbero essere una sfida non troppo impegnativa per i più esperti, ma nonostante questo rimane un gran bel gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non è difficile trovare dei validi sparatutto che ben si affiancano a *Banshee*, ma ricordate che nessuno lo può sostituire. Io partirei con *Sviw*, che ne condivide la possibilità di giocare in due contemporaneamente, l'elevato numero di power-up e lo scrolling verticale, per non dire che è il gioco che preferisco. *Project X* è il secondo gioco che vi consiglio: power-up a più non posso e grafica coloratissima fanno di questo gioco un classico, un capolavoro firmato Team 17 che rappresenta il precedente K-parametro. Non va dimenticato inoltre *T-Racer*, dell'italiana Dynabyte, che trovate su questo stesso numero.

INHERIT TH

QUEST OF THE ORB

Può una semplice volpe essere più deduttiva di Sherlock Holmes, più combattiva dell'Avatar, più saggia di Obi Wan Kenobi e più veloce di Sonic?

Spesso capita di attendere con trepidazione un gioco pubblicizzato per mesi e rimanere poi profondamente delusi da un prodotto decisamente mediocre. Con *Inherit the Earth* è successo esattamente l'opposto: infatti la scatola, il manuale e anche i primi minuti di gioco davano l'impressione di un'avventura per ragazzini, soprattutto per l'alone "fiabesco" che permea l'introduzione e le istruzioni. Successivamente, invece, quest'impressione è stata ampiamente smentita! In *Inherit The Earth* esplorerete un'ambientazione davvero originale: la vecchia Terra è stata misteriosamente abbandonata dall'umanità che, prima di lasciare il nostro verde pianetino, ha realizzato il sogno di Esopo, modificando geneticamente la maggior parte dei mammiferi permettendo loro di parlare, scrivere, provare sentimenti "umani" come l'odio o l'amore, manipolare oggetti con vere e proprie mani grazie a pollici opponibili e dotandoli di una "personalità" razziale. Scoprirete, ad esempio, che i cinghiali sono scorbutici, le volpi sono particolarmente furbe e scaltre, mentre i procioni sono dei veri stakanovisti!

La società "animalesca", però, è inspiegabilmente ferma a una specie di nuovo medioevo, in cui le diverse razze hanno sviluppato una forte tendenza a dividersi in "tribù" rigidamente separate tra loro: i Topi hanno costruito un'immensa libreria sotterranea preclusa a molti estranei, le Alci hanno colonizzato le verdi foreste, mentre i Gatti hanno preferito rifugiarsi in sperduti e indipendenti villaggi nelle Terre Selvagge. Gli Animali, oltretutto, hanno quasi completamente dimenticato i loro "padri" umani, che vengono comunemente considerati più un mito che una parte importante della loro storia: infatti, tutti gli uomini sembrano essere spariti in fretta e furia proprio prima di donare alle loro creature l'ultimo dei Doni promessi, quello della Felicità.

In questo fantascientifico e fiabesco sfondo controllerete un'astuta volpe che viene ingiustamente accusata del furto di uno dei pochi cimeli dell'Umanità ancora esistenti: una potente sfera che ha il dono di controllare il tempo meteorologico. Dovrete quindi improvvisarvi novelli Sherlock Holmes e girovagare per questo incredibile mondo per scoprirne, passo dopo passo, tutti i segreti.

Il programma utilizza tre punti di vista diversi: quando dovrete spostarvi da un villaggio all'altro vedrete una mappa dall'alto (ricorda molto quella del vetusto *Ring of Medusa*), mentre entrando in una locazione appare una precisa visuale in 3D isometrico che scorre fluidamente in tempo reale; se poi entrate in una tenda o un'abitazione, passerete a una visuale bidimensionale simile a quella delle classiche avventure "made in LucasArts".

Gli enigmi di Inherit the Earth sono piacevolmente diversi tra loro

Purtroppo, la mappa dall'alto vi permette di raggiungere solo le locazioni previste dall'avventura, quindi non potrete esplorare le maestose foreste delle Terre Conosciute né concedervi una gitarella sulle spiagge delle Terre del Nord; la visuale isometrica, invece, vi permette di girare liberamente in lungo e in largo per una locazione, entrando in tutte le case (o le tende) e parlando con tutte le "persone" che incontrate. Certo, gli interni delle abitazioni sono molti simili tra loro, e spesso troverete dei personaggi di "sfondo" che non vi dicono niente di particolare, salvo un paio di battute o di informazioni generali... ma la schermata "alla LucasArts" vi permette di interagire a

E EARTH

Genere Avventura
Casa New World Computing
Sviluppatore Dreamer's Guild

- Divertente
- Originale

- Un po' troppo semplice

Versione PC

Inerith the Earth **richiede 8 Mb di spazio su Hard Disk, 2Mb di RAM e una semplice VGA: se volete giocarlo senza troppi rallentamenti, è consigliabile installarlo almeno su 386, anche se in teoria è sufficiente un 286. Naturalmente supporta le schede sonore più diffuse, dalle Sound Blaster alle General MIDI.**

Versione PC CD-ROM

È prevista la versione Talkie di *Inherit The Earth* che prevede un sonoro migliorato e, ovviamente, tutti i dialoghi digitalizzati.

Come abbiamo detto nella recensione, le prime impressioni negative date dall'atmosfera quasi da fiaba per bambini vengono ampiamente smentite da poche ore di gioco; l'ambiente è sicuramente tra i più originali degli ultimi tempi e l'avventura non é per niente frustrante, anche se purtroppo è abbastanza corta e semplice e rischia di essere cancellato dal vostro hard disk un po' troppo in fretta. Consigliato a tutti, soprattutto agli avventurieri alle prime armi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto / ore / giorni / settimane / mesi / anni

Nel corso dell'avventura troverete le tracce lasciate dalla precedente civiltà umana.

Uscendo da una locazione apparirà la mappa dall'alto che vi consentirà di raggiungere altre destinazioni.

fondo con l'avventura: potrete prendere o utilizzare oggetti, scambiare quattro chiacchiere con i personaggi più importanti e assistere a qualche scenetta animata.

Gli enigmi di *Inherit the Earth* sono piacevolmente diversi tra loro. In punti diversi dell'avventura, per esempio, dovrete fuggire da un labirinto isometrico seguiti da una famelica lucertolona, oppure esplorare i tenebrosi corridoi di un castello alla *Dungeon Master*, entrare in punta di piedi in una stanza Reale per sgraffignare una chiave, prendere il calco di un'impronta o scoprire come aprire una porta arrugginita. Inoltre è praticamente impossibile morire: nel caso del labirinto isometrico di cui abbiamo appena parlato, se venite raggiunti dalla Lucertolona non arriverà la temuta scritta "Game Over", ma finirete semplicemente in acqua e dovrete ricominciare da capo. La vostra Volpe sarà accompagnata da due guardie d'eccezione (d'altra parte il protagonista è accusato di furto...), una maestosa Alce e un testardo Cinghiale, che hanno il compito di aiutarvi e allo stesso tempo di controllare il vostro operato: come è prevedibile, i due animali, che passano il tempo a punzecchiarsi piacevolmente a vicenda (ricordando molto Spock e McCoy di Star Trek), finiranno per diventare vostri inseparabili compagni.

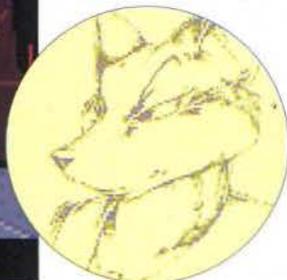
Purtroppo anche un gioco originale come *Inherit The Earth* ha qualche difetto: infatti, se siete degli avventurieri abbastanza esperti, riuscirete a finirlo in poco più di una settimana, anche perché l'avventura è divisa in tre "stadi" rigidamente separati tra loro, e quindi spesso basta provare un oggetto su tutti quelli disponibili per riuscire a sbloccarsi da una situazione spinosa. In ogni caso è un'avventura divertente, originale e simpatica, consigliata in particolare ai neofiti del genere.

Paolo Paglianti

Sopra, per risolvere l'avventura dovrete ingraziarvi il Re delle Alci.
Sinistra, il vostro avversario Topo nei puzzle si rivelerà un ottimo alleato.
Sopra a sinistra, la visuale in isometrica a 3D vi permette di esplorare le locazioni in lungo e in largo.

This must be some sort of crystal mine.

Per recuperare l'Orb dovrete farvi aiutare dai vostri due compagni: per esempio, solo il Cinghiale può prendere il cristallo verde.

NB nota bene

Beh, parlando di avventure dinamiche, non possiamo non citare la valanga di titoli della LucasArts, dai "seri" *Indiana Jones and the Last Crusade* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* ai più divertenti *Monkey Island I & II*, senza dimenticare il folle *Day of the Tentacle* o l'irresistibile *Sam & Max Hit the Road* in cui, tra l'altro, impersonerete un cane e l'inseparabile pard coniglio. Se preferite invece delle interfacce di controllo più complete, date un'occhiata al pazzesco *Companions of Xanth* o al fantascientifico *Gateway* ispirato ai romanzi di Frederick Pohl. Infine, se disponete di un lettore CD ROM non potete perdervi il multimediale *Return to Zork* della Activision, che vanta sia un'interfaccia di controllo a dir poco rivoluzionaria che una grafica e un sonoro mozzafiato.

SAIL SIMULATOR

C'è chi ha sempre sognato di avere una barca. Viaggiare liberi senza l'assillo della vita di città, senza doversi preoccupare dell'affitto, delle tasse e delle commercialiste imbranate. Certo, nella vita reale, ottenere tutto ciò è molto difficile, ma nel mondo dei videogiochi nulla è impossibile...

Ho fatto un sogno. Ero su una barca a vela, io e la mia dolce metà, soli in compagnia dei flutti. Il vento, docile, soffiava sulle vele e il sole accarezzava la nostra pelle. I gabbiani volavano alti dandoci l'ultimo saluto che la terraferma voleva tributarci, una coppia di delfini ci seguiva giocando e saltando fuori dall'acqua. Erano uno spettacolo. Ci stavamo allontanando da tutto e da tutti, pronti a inebriarci di libertà. Mi era difficile ricordare altri momenti della mia vita in cui mi ero sentito così appagato. Presi una sigaretta dal pacchetto che portavo sotto la manica della maglietta, chiesi alla mia lei di farmi accendere... e fu in quel momento che si spalancarono le porte del più atroce degli incubi... avevamo dimenticato i cerini!

Adesso non serve più essere pieni di soldi o affidarsi alle braccia di Morfeo per provare le sensazioni uniche che un viaggio in barca a vela sa regalare. *Sail Simulator*, dell'olandese Stentec, è il primo esempio di simulatore di navigazione (se non prendiamo in considerazione un vecchio titolo uscito per C64 anni fa, di cui non ricordo il nome, probabilmente perché fa parte di quelle cose che la mente cancella automaticamente per non subire traumi irreparabili). Sicuramente, gli appassionati di vela saranno ben felici di sapere che questo titolo è in grado di simulare alla perfezione tutto quello che accadrebbe nella realtà se foste veramente alla guida di un veloce due alberi piuttosto che di un piccolo catamarano.

Ogni minimo particolare in grado di influenzare il progredire di una barca tra le onde viene preso in considerazione. La direzione e la velocità del vento, il grado di "forza" del mare, il peso dei membri dell'equipaggio, il grado di tensione delle vele, insomma, tutto quello che la natura, e l'essere umano, sono in grado di fare per rendere una tranquilla gita in barca più o meno difficile.

Le imbarcazioni disponibili sono 6, tre a vela e tre a motore (di queste ultime, una ha la possibilità di utilizzare anche le vele). Si va dal veloce Flyng Dutchman, al piccolo, ma manovrabilissimo, Laser, per passare al motorizzato Dolfin al velocissimo Motorboat 2002.

Naturalmente, a seconda della barca che avete scelto, dovrete vedervela con problemi differenti. Se doveste scegliere di navigare con il Flying Dutchman, per esempio, nave da una deriva di classe olimpica, oltre alla randa dovreste gestire nel migliore dei modi il fiocco e lo spinnaker, se doveste scegliere il Dolfin (un piccolo catamarano a due posti) le cose saranno molto più semplici.

Come già detto, anche il peso dell'equipaggio viene valutato nella simulazione, questo perché spesso, quando il vento viene preso da poppa, oppure quando è il momento di fare una "strambata", l'elemento umano gioca un ruolo

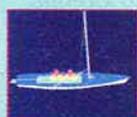
MA È TUTTO QUI?

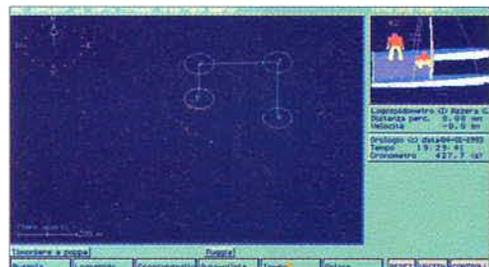
Se le sei imbarcazioni e le zone in cui potete navigare vi sembrano poche, non dovete preoccuparvi: la Stentec ha già pronti dei data disk in grado di rendere le vostre esperienze "marine" praticamente senza fine.

BARCHE 1

Contiene altre sei imbarcazioni. Valk, 16M², Vaurien, Optimist piccolissimo Lelievle e Rubber Dinghy.

BARCHE 2

Altre sei imbarcazioni per i lupi di mare del PC. Hobie 16 Cat, Star, 420, 470, Kielzugvogel, ST-60.

SCENARIO 1 - FRANCIA

Altre ambientazioni nelle quali solcare le onde. Sono disponibili: Isole Anglo-Normanne, Golfo di Morbihan, La Rochelle, Lago di Ginevra e Corsica.

La regata è piuttosto facile, ma nulla vi impedisce di costruirne di più complesse e difficili. Peccato che si gareggi solo contro il tempo.

Sopra, **il Tornado in tuttil suo slendore. Conviene abituarsi a condurre il catamarano prima di passare a barche dotate di spinnaker.**

fondamentale per il bilanciamento della barca. Sono utilizzabili una serie di aiuti che rendono l'avvicinamento alla navigazione molto più semplice e accessibile anche ai profani. Si può decidere di far gestire l'equipaggio dal computer, e in questo caso non sarà possibile effettuare manovre particolarmente rischiose (almeno non con la volontà di farlo), oppure fare in modo che sia sempre il computer a gestire l'utilizzo delle vele. Al giocatore sarà ugualmente permesso di decidere il movimento del timone, particolare senza dubbio fondamentale.

Nella confezione principale sono stati inseriti quattro scenari. Ci si può trovare in mare aperto, nello stretto di Dover, alle Barbados e nel lago di Braassemer in Olanda, oltre che nei pressi di una fantomatica isola di allenamento. Una possibilità interessante, ma purtroppo incompleta, risiede nella possibilità di disegnare e di cimentarsi in una regata. Il difetto di questo aspetto, che potrebbe essere considerato il più interessante del gioco, è che le gare saranno sempre e comunque contro il tempo, e non contro avversari in "carne e vele". Perciò, tutti gli aspetti tattici, come rubare il vento o tagliare una virata, propri delle grandi regate sono inesistenti. Un particolare irritante se si tiene conto che il resto del programma è stato realizzato in maniera egregia.

Naturalmente, a seconda della barca scelta dovrete vedervela con problemi differenti, dal peso degli uomini alla tensione delle vele

Giorgio Baratto

Genere Simulazione
Casa Stentec
Sviluppatore Interno

- **Simulazione estremamente fedele alla realtà**
- **È il primo esempio di questo tipo di titoli e viene a colmare una lacuna non indifferente**

- **Le regate sono sempre in solitario**
- **Il numero delle barche è limitato, e per aumentarlo bisogna sborsare altri soldi**

Versione PC

Le richieste minime di *Sail Simulator* non sono impressionanti, 550 KB di RAM e 2 Megabyte di memoria libera su hard disk. Come è logico supporre, più la CPU è veloce, maggiormente si ha la sensazione di solcare le onde e più rapida è l'esecuzione di una "strambata". Non sono previste versioni per altri supporti, almeno per ora.

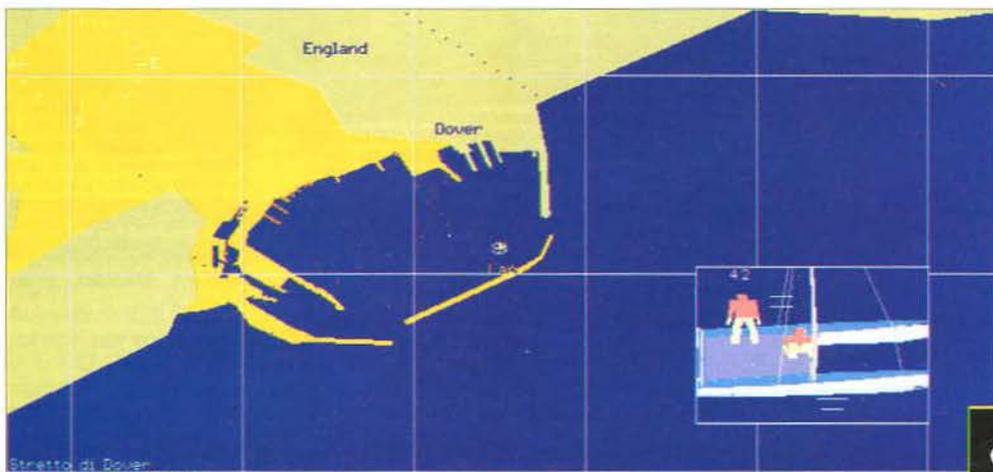
G
QI
A
FK

Tendenzialmente, valutando un nuovo titolo, si cerca di dare esempi con giochi usciti in precedenza, si soppesano le differenze e si tirano le somme. La cosa diventa problematica quando si ha a che fare con un titolo che non presenta nessun tipo di gioco che gli si avvicini. Questo è il caso di *Sail Simulator*. È un titolo decisamente interessante, ma è piacerà solo ed esclusivamente agli appassionati di vela, o coloro che vorrebbero ma non possono. Per questi utenti, il gioco è sicuramente molto interessante e coinvolgente. Chi ama la montagna e ha sempre associato la parola mare al prefisso "mal", invece, non deve far altro che lasciar perdere. Si tratta comunque di un prodotto davvero piacevole e, in qualche modo, didattico.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni

UN VERO TIMONE

Per rendere l'esperienza di giocare a *Sail Simulator* ancora più avvincente, è disponibile (presso la Lago Softmail), un controller particolare in grado di ricreare alla perfezione il timone che si trova su ogni nave disponibile in questa simulazione.

LA PROMOZIONE

RIVENDITORI AUTORIZZATI

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA * **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 TORINO * **ALEX COMPUTERS** V.Tripoli 179/b TORINO * **AMERICAN'S GAME** V. Sacchi 26/b TORINO * **COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis TORINO * **METRO PIEMONTE** V. P.Veronese 25 TORINO * **SOFTEL** V. Nizza 45/f TO-RINO* **TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381 TORINO * **VIDEOSERVICE** V.le Vittoria 34 ALPGNA-NO (TO) *. **MONITOR** C.so Francia 92/c COLLEGNO (TO) * **ALEX SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) * **TRONY SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) * **ME-TRO PREALPI** V. Savona 97 MONCALIERI (TO) * **COMPUTER WORK** V. Rivoli 38/a ORBASSANO (TO) * **AGARTHI** V. Montegrappa 112 RIVOLI (TO) * **TRONY C.Comm.le PANORAMA** V. P.L.Ner-vi 12 SETTIMO TORINESE (TO) * **PC GOLD** V. Gramsci 49 ALESSANDRIA * **ITACOM** C.so Torino 160 ASTI * **FATIM SYSTEM** V. Pellico 10 CUNEO * **ROSSI COMPUTERS** C.so Nizza 42 CUNEO * **ALGER** C.so Roma 62 SAVIGNANO (CN) * **BOSETTI** V. Roma 149 FOSSANO (CN) * **PERSONA SOFT SERVICE** V. Giovanni XXIII 16 BORGO S. DALMAZZO (CN) * **EXPERT SISTEM ITALIA** V. Canobbio 16/a NOVARA * **PROGRAMMA** 3 V.le Buonarroti 8 NOVARA * **K & G** V. Ranzoni 2 NOVARA* **ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA-INTRA (NO) * **ELETTRONICA DI BELLOMO** V. Scalise 5 VERCELLI * **MEGALOMANIA** V. G.Ferraris 90 VERCELLI * **CAMELOT** V. Micca 33 BIELLA (VC) * **CSI TEOREMA** V. Losana 9 BIELLA (VC) * **HOBBYLAND** V.Bertodano 1 BIELLA (VC) **LOMBARDIA** * **AG INFORMATICA** V. G.Silva 49 MILANO.ALCOR V. P.Sarpi 7 MILANO * **ALCOR 1** V.le Gran Sasso 50 MILANO * **BCS** V. Montegani 11 MILANO * **COMPUTER DISCOUNT** V.Cenisio 12 MILANO * **COMPUTER STORE** V. Cardinal Mezzofanti 29 MILANO * **DATAFILE** V. Capponi 5 MILANO * **GALIMBERTI** C.so Buenos Aires 74 MILANO * **GALIMBERTI** V. Canonica MILANO * **HOMIC SHOP** P.zza De Angeli 3 MILANO * **JOYSTICK FUN** V. Lorenteggio 38 MILANO * **KRAMER ELECTRO-NIC** V. Kramer 19 MILANO * **MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 MILANO * **MG SHOP** V. Lattuada (Ang. V. Montenero) MILANO * **NEWEL** V. Mac Mahon 75 MILANO * **NIKI SHOW ROOM** V. Tavazzano 14 MILANO * **PC POINT** V.le Monza 48 MILANO * **PER GIOCO** V. S.Prospero,1 MILANO * **PER GIOCO** V. Aldrovandi MILANO * **PRINTEX** V. G. Boni 41 MILANO * **RIVOLA** V. Vitruvio 40/43 MILANO * **SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 MILANO * **TC CENTRO** Gall.Corsia dei Servi 11 MILANO * **VIRGIN RETAIL** V. Dogana 2 MILANO * **VIRTUALI** V. Rasori 18 MILANO * **WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 MILANO * **PENATI** V. Ticino 1 ABBIATEGRASSO (MI)* **GALIMBERI** V. Naz. dei Giovi 28/30 BARLASSINA (MI) * **ART OF NESSIE** V. Grandi 17 CESANO BOSCONE (MI) * **METRO CEB** V. B. Croce Nuova Strada Vigevanese CESANO BOSCONE (MI) * **METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) * **PENATI** V. P.sa Corbet-ta 49/b CORBETTA (MI) * **ARIVIVIS** P.zza I maggio 13 CORSICO (MI) * **INFOTECA** V. Saronnese 16 LEGNANO(MI) * **NEW GAMES** C.so Garibaldi 199 LEGNANO (MI) * **HYPERGAMES** V. Matteotti 60/b LISSONE (MI)* **MORI SISTEMI** V. Pace 8 MEDA (MI) * **TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI)* **ACTE** V. Foscolo 48 MONZA (MI)* **BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI) * **IL CURSORE** V. Campo dei Fiori 35 NOVATE MILANESE (MI) * **TRONY C.Comm.le** C.SO EUROPA RHO (MI)* **TRONY C.Comm.le FIORDALISO** V. Curiel 25 ROZZANO (MI)* **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S.DONATO MILANESE (MI) * **ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (MI).EASY SOFWARE V. Gramsci 52 S.S. GIOVANNI (MI) * **ELECTA** L.go Giovanni XXIII 7/b SETTIMO MILANESE (MI) * **GALIMBERTI** V. Testi S.S.GIOVANNI (MI) * **PROXIMA CITTA' MERCATO** V. Padana Superiore 292 VIMODRONE (MI) * **MEGABYTE** 2 V. Scuri 4 BERGAMO * **TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO * **MEDIA WORLD** C.Comm.le CURNO V. Fermi 1 CURNO (BG) * **COMPUTER DISCOUNT** C.so Cavour 62 BRESCIA * **DIMENSIONE UFFICIO** V. Papa 4 BRESCIA.G.VIGASIO V. Trento 3 BRESCIA * **MASTER INFORMATICA** V. Ugoni 10 /b BRESCIA * **.METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA * **TC CENTRO** V. V. Emanuele ang. V. Bulloni BRESCIA * **VIGASIO** Portici Zanardelli 3 BRESCIA * **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) * **NEW GAME** V. IV Novembre 55 LUMEZZANE P. (BS) * **GALIMBERTI** V. Paoli 47/a COMO * **IL COMPUTER DI FERRARI** V. Indipendenza 88/90 COMO * **LAGO** V. Benzi 18 COMO * **MANTOVANI TRONIC'S** V. Plinio 11 COMO * **MANTOVANI TRONIC'S** V. Morazzone 15 COMO * **ELTONGROS** V. L.Da Vinci 54 BARZANO'(CO) * **GALIMBERTI** V. Risorgimento CASSINA RIZZARDI (CO) * **DATA FOUND** V. Volta 4 ERBA (CO)* **FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO (CO) * **MEDIAWORLD** C.Comm.le Mirabello V.le Lombardia 6 MIRABELLO DI CANTU' (CO) * **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2/g CREMONA * **PRISMA** V. B.da Dovara 8 CREMONA * **ELCOM** V. L.Comune 15 CREMA (CR) * **MONDO COMPUTER** C.Comm.le * **CREMONA 2** V. E.Berlinguer GATESCO P.(CR) * **MEGABYTE** 4 V. P. F. Calvi 95 MANTOVA * **FUTURE LAND** V. Botturi 28 CASTEL GOFFREDO (MN) * **R.G.B. COMPUTERS** V.Gnutti 38 CASTIGLION DELLE STIVIERE (MN) * **ASSITEC** V. Trieste 97/a /b PAVIA * **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1/b PAVIA * **SENNA** V. Calchi 5 PAVIA * **SW INFORMATICA** C.Comm.le MINERVA V. Battisti 42 PAVIA***MEDIAWORLD** C.Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) * **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44/a SONDRIO * **ALMOS** V. del Cairo 26 VARESE * **FLOPPY** V. Morazzone 2 VARESE * **FLOPPY** V. Carrobio 13 VARESE * **BUSTO BIT** V. Gavignana 17 BUSTO ARSIZIO (VA) * **METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) * **GALIMBERTI** V. Lazzaroni SARONNO (VA) * **VIDEOLINE** V. Carcano 14 SARONNO (VA) **TRIVENETO** * **SARTORELLO** V. Duca D'Aosta 4 CEGGIA (VE) * **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE)* **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20/a MESTRE (VE) * **METRO VENETO** SS.Romea ang.V. Colombara MESTRE (VE) * **SME** V. Torino 101 MESTRE (VE) * **TREKILOWATT** V. Felisati MESTRE (VE)* **GUERRA COMPUTER** V. Gramsci 52 MIRANO (VE) * **MULTIMEDIA** V. Colombo 6 MIRANO (VE) * **SARTORELLO** V. Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) * **COMPUMANIA** V. C.Leoni 32 PADOVA * **COMPUTER MARKET** V. Giotto 29 PADOVA * **COMPUTER SACE** V. Carducci 26 PADOVA * **CENTRO GIOTTO** V. Venezia 61 PADOVA * **OTC** V. Sorio 102/a PADOVA * **SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA * **OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) * **CLINICA R. DEL COMPUTER** V. R.Margherita 7/9 ROVIGO * **E.L.B. TELECOM** V. Montello 13 /a TREVISO * **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO * **COMPUTER SHOP CENTRO I GIARDINI DEL SOLE** V. Europa CASTELFRANCO VENETO (TV) * **SIDESTREET** V. S.D'Acquisto 8 MONTEBELLUNA (TV) * **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) * **COMPUGAMES** C.so Cavour 5/a VERONA * **GUERRA COMPUTER** Vicolo Volto S.Luca 6 VERONA * **MEGABYTE** V. XX Settembre 18 VERONA * **METRO ADIGE** V.Torricelli 17 VERONA * **ONEBIT** V. M.Padri 7/a VERONA * **POWER MEDIA** P.zza S.Tomaso 10 VERONA * **C+S** V. Pascoli 40/d AFFI (VR) * **COMPUCENTER** (adiac.Citta' Mercato) BUSSOLENGO (VR) * **COMPUTER POINT** V.De Gasperi 98/a BUSSOLENGO(VR) ***TRONY** V. del Lavoro 43 BUSSOLENGO (VR) ***GUERRA COMPUTER** C.so Mure Porta Nuova 21/23 VICENZA***GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice Fortunato VICENZA * **OTC** V. Divisione Folgore 24 VICENZA * **OTC** V. P.Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) * **SIDESTREET** L.go Parolini 62 BASSANO DEL GRAPPA (VI) * **TECNOCITY** V. Val-posina 55 THIENE (VI) * **MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 TRENTO * **TOPWARE** V. Brennero 320 TRENTO* **AL RISPA-RMIO ROVERCENTER** V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN) * **COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/a BOLZANO* **MACRO- MAT** V. Museo 54 BOLZANO * **METRO DOLOMITI** V. A.Volta 8 BOLZANO * **TOPWARE** V. dalla Chiesa 1/b LAIVES (BZ) * **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 TRIESTE * **COMPUTER SHOP** V. P.Reti 6 TRIESTE * **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia TRIESTE * **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 TRIESTE * **SME** V. Udine 28 ZOPPOLA (PN) * **MOFERT** V. Leopardi 24 UDINE * **POWER MEDIA** V. Cividale 118 UDINE.SIDE V.le Tricesimo 165 UDINE * **SIDE** V.le Palmanova 213 UDINE * **TERMINAL SYSTEM** V.le Tricesimo 181 UDINE * **ZAMI** V.le Ungheria 60 UDINE * **ZAMI** V. Gemona 32/a UDINE * **ZAMI** V. Mazzini 5 UDINE * **SIDE** V. Nazionale 131 TAVAGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** * **CARTOLERIA PORTANOVA** V. Portanova 18/a BOLOGNA * **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73/d BOLOGNA * **CARTOLERIA STERLINO** V. Indipendenza 66 BOLOGNA * **CARTOLERIA STERLINO** V. Lom-bardi 43 BOLOGNA * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. E. Ponente 56 BOLOGNA * **ECS** V. Casarini 3/c BO-LOGNA * **MORINI E FEDERICI** V. Marconi 28/c BOLOGNA * **SISTEMI APERTI** V. Irnerio 10/e BOLOGNA * **IPERCOOP CENTRO BORGO** V. M.E.Lepido 184 BOLOGNA * **TRONY SHOPVILLE GRAN RENO** V. Bazzanese 88 CASALECCHIO DI RENO (BO) * **METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO) * **MASTER SYSTEM** Centergross Blocco 28 Gall. B n.138 FUNO DI ARGELATO (BO) * **HARD & SOFT SERVICE** Centro Leonardo V. Amendola 129 IMOLA (BO) * **HIFI ALTA FEDELTA'** V. Cavour 16 IMOLA (BO) * **CENTRO UFFICIO** V. Liberta' 79 MEDICINA (BO) * **INFOMASTER** V. E.Levante 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) * **BUSINESS POINT** V. C.Mayr 85 FERRARA * **ON LINE SOFTWARE** V. Saraceno 78 FERRARA * **ON LINE SOFTWARE** C.Comm.le TIGLI ARGENTA (FE) * **COMPUTER VI-DEO CENTER** V.Campo di Marte 122 FORLI' * **NERI PUNTO GAMES** V. Zanchini 13 FORLI' * **NERI** V. Regnoli 92 FORLI' * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V.le Europa 19 CESENA (FO)* **MEDIA WORLD** C.Comm.le ROMAGNACEN-TER P.zza Colombo 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) * **COMPUTER HOUSE** V.le Tripoli 193 RIMINI (FO) * **EASY COMPUTER E SOFTWARE** V. Pascoli 37/a RIMINI (FO) * **VISERBA COMPUTER SERVICE** V. G.Dadi 99/b VISEBA DI RIMINI (FO)* **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Bellinzona 29 MODENA * **ORSA MAGGIORE** P.zza Matte-otti 20 MODENA * **ORSA MAGGIORE** C.Comm.le PORTALI V.le dello Sport 50/22 MODENA * **RED & BLACKCOMPUTER** V.Monte Sabotino 1/e CARPI (MO) * **BERTONI ROMANO** C.so Italia 28 VIGNOLA (MO)* **BLUE** C. Comm.le CENTRO TORRI V. S. Leonardo 69/a int. 42 PARMA * **ZANICHELLI** V. E.Casa 6 PARMA * **E.M.A.** V. V.Aimi 2 FIDENZA (PR) * **DELTACOMPUTER** V. Martiri della Resistenza 15/g PIACENZA * **HIGH PRESTIGE** V. Carducci 4 PIACENZA * **COMPUTER HOUSE** V. Trieste 134 RAVENNA * **O.T.C.ITALIA** V. Faentina 94 RAVENNA * **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 RAVENNA ***ELECTRON INFORMATICA** V. F.lli Cortesi 17 LUGO (RA) * **PRISMA** V. Foro Boario 35 LUGO (RA) * **COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10/c REGGIO EMILIA * **FROG** V. Emilia S.Stefano 9/c REGGIO EMILIA * **G.M. SYSTEM** V. Emilia Ospizio 52/a/b REGGIO EMILIA * **L'ALTRO MONDO** V. G.Davoli 5/b REGGIO EMILIA * **PAZZI PUPAZZI** V.Emilia Est 20 REGGIO EMILIA * **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14/a REGGIO EMILIA * **SAN MARINO INFORMATICA** V. Cantu' 16 DOGANA (RSM) * **ELECTRONICS** V. G.da Carpi 209 FIORINA SERRAVALLE (RSM) **LIGURIA** * **ABM COMPUTER** P.zza De Ferrari 2/r GENOVA * **GAMEMANIA** V. Piacenza 294/r GENOVA * **RAINBOW COMPUTING** V. R.Gestro 10/a GENOVA * **METRO LIGURIA** V. Romairone 4/n BOLZANETO (GE) * **COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE) * **OFFICE & GAMES** P.zza Bianchi 9 IMPERIA * **CELESIA ENZA** V.Garibaldi 144 LOA-NO (SV) **TOSCANA** * **ABACO** V. C.del Prete 27/r FIRENZE * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V.le Don Min-zoni 31/a FIRENZE * **DEDO SISTEMI SHOP** V.le Europa 96 FIRENZE * **DEDO SISTEMI SHOP** V. Cavour 170/r FIRENZE ***DEDO SISTEMI SHOP** V. di Novoli 42/b FIRENZE * **GPL MARZOCCO** V. de' Martelli 6 FIRENZE * **MATRIX COMPUTER** V. Demidoff 85 FIRENZE * **NEW COMPUTER SERVICE** V. Alfani 2/r FIRENZE * **PUNTO SOFT** V.Torcico-da 1/r FIRENZE * **PUNTO SOFT** 2 V. R.Tedalda 39/b FIRENZE * **PUNTO SOFT** 3 V.le Guidoni 77/bFIRENZE * **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 FIRENZE * **P.B.S.** V. P. Neruda 11 CERTALDO (FI) * **CD PRATO** V.le Monte-grappa 155 PRATO (FI) * **COMPUTER DREAM** V. F.Strozzi 89/b PRATO (FI) * **FLOPPY** V. Silvestri 15 PRATO (FI) * **LIBRERIA AL CASTELLO** V.le Piave 12/14 PRATO (FI) * **RED POINT** V. Zarini 184 PRATO (FI) * **DEDO SISTEMI SHOP** V. Paoli 11 SCANDICCI (FI) * **PUNTO SOFT** 4 V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) * **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 SESTO FIORENTINO (FI) * **CD AREZZO** V. M. Perennio 58 AREZZO * **MULTIDEIT** P.zza Risorgimento 10 AREZZO * **READY TEC** V.le Michelangelo 104 AREZZO * **EUROMEDIA** V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR) * **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7 GROSSETO * **COMPUTER SERVICE** V. Piro 21 ORBETELLO (GR) * **VIDEOMANIA** V. Roma 38 PORTO S.STEFANO (GR) * **DRAGON'S LAIR** V. Garibaldi 44 LIVORNO * **ETA BETA** V. S.Francesco 30 LIVORNO * **FUTURA 2** V. Cambini 19 LIVORNO * **MULTIMEDIA** C.so Matteotti 48 CECINA (LI) * **SHASTA**Loc. Antiche Saline PORTOFERRAIO (LI)* **PERNA GIANNI** V. R.Margherita 16 ALTOPASCIO (LU)* **IL COMPUTER** V.Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) * **DEDO SISTEMI SHOP** P.zza Dante 10 VIAREGGIO (LU) * **FLOATING POINT** Gall. L.Da Vinci 32 MASSA (MS) * **TECNINOVAS** P.zza Guerrazzi 19 PISA * **DIGITAL WORLD** V. Calatafimi 9/a CASTELFRANCO SOTTO (PI) * **METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI) * **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) * **MATEX** V. Saffi 33 PONTEDERA (PI) * **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183/b PISTOIA * **ELECTRONIC SHOP** V. Madonna 49 PISTOIA * **SISIRIUS ITALIA** V. I Maggio 283 MASSA E COZZILE (PT) * **BIANCHI ELETTRONICA** Str. Massettana Romana SIENA * **BROGI RENATO** V. Camollia 20 SIENA.SILOG V. Bandini 17/21 SIENA * **READYTEC** V. F.Filzi 15 CHIUSI SCALO (SI) * **COMPUTERMANIA** V. della Repubblica 133 POGGIBONSI (SI) * **PUNTO SOFT** 3 V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. M. Angeloni 68 PERUGIA * **MIGLIORATI** V. S.Ercolano 3/10 PERUGIA * **SELD UMBRIA** V. Firenze 30/32 FERROCAVALLO (PG) * **ETABETA** P.zza S.Domenico S.FOLIGNO (PG) * **ABAX** V. P.Romana 118 GUBBIO (PG) * **SINTHESYS 91** V. Adriatica 111 PONTE S.GIOVANNI (PG) * **CIEM MINUTI** Ferriera Torgiano S.SISTO (PG) * **SELD UMBRIA** V. G.Dottori 90 S.SISTO (PG) * **ETABETA** V. Cacciatori delle Alpi 55/57 SPOLETO (PG) * **BACK UP** V. Battisti 3 TERNI * **TECNOUFFICIO** V. P.S. Angelo 18 TERNI **LAZIO** * **ARICO' GIOVANNI** V. Magna Grecia 71 ROMA * **CD ROMA** V. Anastasio II 338 ROMA * **CD ROMA** V. Merulana 245 ROMA * **CDR** V. Tripoli 1 ROMA * **COMPUTERSHOP** V. della Meloria 19 ROMA * **DR.SOFT & MR.HARD** V. Amatrice 24 ROMA * **ELETTRONICA 69** C.Comm.le LA ROMANINA Box 69 ROMA * **ELETTRONICA di Milazzo** V.le M.F.Nobiliore 16/22 ROMA * **GAME CENTER** V. delle Palme 56/a/b ROMA ***M. ELETTRONIC** C.Comm.le I GRANAI V. Nuvolari ROMA * **METRO AURELIA G.R.A. 33 Pescaccio** V. di Brava ROMA * **METRO IMPORT** V. Donatello 37 a/b/c ROMA * **MICROCENTER** V. della Grande Muraglia 6264 ROMA ***MONDOPERSONAL** V. G.Mirri 19 ROMA * **ODIS** P.zza Ponte Lungo 3 ROMA * **ROMA GIOCHI** V. degli Scipioni 109 ROMA * **SPAZIO PC** V. Chopin 27 ROMA * **TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 ROMA * **GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM) * **METRO LATINA** V. Laurentina Km.9 CECHIGNOLETTA (RM) * **COMPUTER SCHOOL 2000** V. Mura dei Francesi 99 CIAMPINO (RM) * **COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM) * **2EMME** V. R.Margherita 21/a LADISPOLI (RM) * **METRO INCO G.R.A.** Km.36.300 LA RUSTICA (RM) * **M.M SOFTWARE** V. Olivieri 59/b OSTIA LIDO (RM) * **INFOSERVICE** V. Latina 24 SANTA MARINELLA (RM) * **S.A.M.** V. S.Pietro 43 VELLETRI (RM) * **COMPUTER DISCOUNT** C. Comm. le MORBELLA V. del Lido LATINA * **ENERGIA 2000** V. dei Bruzi 39 LATINA * **KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA * **COMPUTER SHOP- MERCATONE Z** V. S.Rufina CITTA' DUCALE (RI) **MARCHE** * **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. De Gasperi 78 ANCONA * **ELAN COMPUTER SHOP** V. Torresi 37 ANCONA***COMPUTERSERVICE** C.so Matteotti 51 CHIARAVALLE (AN) * **FIORETTI E VACCARINI** V. Leopardi 55/c FALCONARA (AN)***PRISMA** V. S.Francesco 24 JESI (AN) * **MICROWORLD** V. Flaminia 232 TORRETTE (AN) * **COMPUTER POINT** C.so Mazzini 282 ASCOLI PICENO * **COMPUTER STORE** Contrada Massa 45 SS210 FERMO (AP) * **TRIOZON INFORMATICA** V. B.Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP) * **CENTRO ADRIATICO SOFT** V. Rizzo 5 S.B.DEL TRONTO (AP)***ZERO UNO COMPUTER** V. Ulpiani 2 S.B.DEL TRONTO (AP) * **MEDIA SHOP** V. Lanza 42 PESARO **ABRUZZO/MOLISE** * **VIDEOCOMP** V. Trieste 18/20 AVEZZANO (AQ) * **COMPUTER MARKET** V. Trieste 79/81 PESCARA * **INFOLAND** V. Pepe 89 PESCARA * **MEGA COMPUTER** V. Nazionale Adriatica 76 PESCARA * **CIABATTONI LUIGI** C.Comm.le I PORTICI V. G.Di Vittorio GIULIANOVA LIDO (TE) * **ELETTROMARKET** V. D'Annunzio 31 MARTINSICURO (TE) ***ECOM SYSTEM** V. G.Albino 11/13 CAMPOBASSO * **COMPUTER SHOP** V. F.D'Ovidio 17 TERMOLI (CB) **CAMPANIA** * **CD NAPOLI** V. P.Tosti 28/30 NAPOLI * **COMPUTERMANIA** V. C.Corelli 35 NAPOLI * **EUROSISTEM** Via Bernini 80 NAPOLI * **LA CASA DEL RASOIO** P.zza Garibaldi 75 NAPOLI **GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22/d NAPOLI ***MEGASYSTEM** V. E. Bellini 5 NAPOLI * **MFC QUAGLIA** Casata S.Marco 11 NAPOLI * **PITAGORA** V. L.Giordano 77 NAPOLI * **SAGMAR** V. S.Lucia 132 NAPOLI * **TOP VIDEO** V. S.Anna dei Lombardi NAPOLI * **TRONY** C.Comm.le MUGNANO V. P.Nanni 54 MUGNANO (NA) * **INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA)* **LANZETTA GIOCATTOLI** V. Carducci 45 AVELLINO * **VIDEOMANIA** Via Benevento 72 MONTESARCHIO (BN)* **NEW MEDIA** Via De Gasperi 42/44 CASERTA * **NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO* **COMPUTER SERVICE** V. L.Da Vinci 91 SCAFATI (SA) **PUGLIA** * **COMPUTER SERVICE** V. Davanzati 31 BARI * **METRO LEVANTE** V. la Rotella Zona Industriale BARI * **WILLIAM'S COMPUTER** V.le Unita' D'Italia 79 BARI * **COMPUTER SHOP** V. Carli 17 BARLETTA (BA) * **INFOPROGRAM** V. Isonzo 4/a BRINDISI * **CALI' & C.** C.so Garibaldi 131 FASANO (BR)* **COMPUTER DISCOUNT** V. Mazzarella 31 LECCE * **TREVISI** V. Giusti 2 LECCE* **PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108 TARANTO **CALABRIA** * **COMPUTER EXPO** V. Nazionale 148/150 CETRARO (CS) * **CONSOLE POINT** V. Alfieri - Pal. Gemelli RENDE (CS) **SICILIA** * **BASIC** V. Sammartino 32 PALERMO * **HOME COMPUTER** V.le Alpi 50/c PALERMO ***NEW SYSTEM** C.so Umberto I 321 S. GIUSEPPE JATO (PA)* **DATA BIT 2000** V. Verdi CASTELTERMINI (AG)* **AZETA** V. Canfora 140 CATANIA * **L.A.R.A.** V. Regina Elena 37 MISSEMI (CL)* **VIRGINIA GIUSEPPE** V. Madonna della V. 83 CALTAGIRONE (CT)* **LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA* **BIT INFORMATICA** V. Paestum 21 RAGUSA* **HOME COMPUTER** V. Galvani 29 RAGUSA* **COMPUTER TIME** V. Filisto 29 SIRACUSA***COMPUTER TIME** V. Garibaldi 110 FLORIDIA (SR)***BASIC** C.so VI Aprile 332 ALCAMO (TP)***BIT INFORMATICA**V.Castelvetrano 31/a/b/c MAZZARA DEL VALLO (TP)***R.T.O.** V. Mazzini 7/a CASTELVETRANO (TP)***TECNOCARTA** V.le Gramsci18/20 PARTANNA (TP) **SARDEGNA** ***TRONY C**.Comm.le MARCONI V. Doglianova 35 Loc. PIRRI (CA)

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 051/75.31.33 - Fax 051 /75.34.18

DELL'ESTATE C.T.O.

QUESTA SÌ CHE È UN' OCCASIONE VINCENTE!

Entra subito dai Rivenditori Autorizzati C.T.O.: ti aspetta il miglior software d'autore a prezzi molto interessanti. Nel "contenitore delle meraviglie" abbiamo assortito una straordinaria collezione di titoli di qualità, tra i quali troverai certamente ciò che cercavi. Ultimo, ma non meno importante vantaggio: acquistando anche uno solo di questi prodotti potresti diventare milionario anche tu, con il Grande Concorso C.T.O."Anno del Consumatore"!

Nei Formati:

PC
CD-ROM
AMIGA

1° PREMIO DA L. 5000000 e 100 PREMI DA L. 1000000

Dal 25/4/94 al 28/2/95 concorrere è semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale). E buona fortuna!
1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.
L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza. Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

AUT. MIN. N. 6/3421 DEL 17.05.94

DELTA V

L'ufficio del capo è il luogo dove si decidono le missioni, e il centro del gioco.

Il Cyberspazio è sempre più di moda, perché quindi non entrare in pieno futuro e cimentarsi nelle pericolose missioni che gli hacker del 2300 compiranno quotidianamente ? Siete un abile Hacker, un NetRunner: al lavoro !

Si pregano i gentili passeggeri di innestarsi lo spinotto nel cervello... Notate gli occhi "leggermente" spiritati del NetRunner della foto.

Siamo nel 2306 e la diffusione di reti di interconnessione tra i milioni di computer che esistono al mondo è ormai grandissima. Come ogni buon libro o fumetto cyberpunk insegna, con la creazione di queste reti è apparso anche un nuovo genere di lavoratori, persone che grazie a particolari innesti bionici a livello cerebrale sono in grado di connettersi ai computer e muoversi lungo l'immensa rete (chiamata Matrice Virtuale) con dei mezzi simili a navette spaziali, ovviamente generati elettronicamente, e anch'essi virtuali. Si tratta di correre per le reti, rubando e uccidendo.

È un lavoro sporco, ma qualcuno deve pur farlo... la paga è molto alta e i rischi di morte lo sono altrettanto. Ovviamente, avete deciso che il gioco vale la candela e vi siete fatti "modificare" per poter accedere alla Matrice: voi siete un NetRunner alle dipendenze di una enorme corporazione cibernetica del 2300, la Black Sun.

Il vostro compito consiste nel muovervi lungo la Matrice eseguendo gli ordini che di volta in volta il vostro immediato superiore vi assegnerà; potranno capitare missioni di attacco, di recupero o di disturbo, a seconda della situazione che la corporazione sta vivendo in quel momento.

Per fare un esempio, nelle prime battute di gioco la vostra corporazione riuscirà a mettere le mani su uno scienziato di una corporazione avversaria e, dopo averlo indotto a parlare dei segreti dei suoi ex-datori di lavoro, si dovranno cancellare dal computer nemico tutti i dati inerenti la persona rapita, così da eliminare ogni possibilità di denuncia pubblica contro la Black Sun.

Potranno anche capitare incursioni esterne nelle memorie dei computer della corporazione, e in questo caso sarà vostro compito eliminare gli intrusi distruggendo la loro rappresentazione nella Matrice, uccidendo nello stesso tempo la persona che sta pilotando l'incursione illegale ai vostri danni.

Lo schermo tattico del breafing, con tutte le informazioni della missione che dovremo compiere.

La cosa veramente "seria" relativa a queste missioni è che voi siete connessi fisicamente alle reti, quindi se qualche altro NetRunner (o qualche sistema difensivo di una rete avversaria) riesce ad aggirare le vostre difese e a distruggere il Trace (la vostra navetta), il vostro sistema nervoso subirà un terribile shock al quale quasi istantaneamente seguirà la morte... tenendo bene in mente questo, si capisce perché molti NetRunner preferiscano abbandonare una missione non troppo fortunata prima del tragico finale, per ritentarla magari in un secondo tempo, tecnica che dovrete spesso utilizzare per poter proseguire nella vostra futuristica carriera... Ogni volta che si profilerà una nuova missione, il vostro superiore vi intro-

durrà al genere di operazione che dovrete condurre e sul livello di impegno che questa comporterà; passando al breafing si potrà prendere visione di un più completo rapporto delle azioni da compiere, nonché delle possibili conseguenze che un successo potrà portare alla Black Sun, e quindi a voi (armi in progetto, nuove tecnologie e altro). Accettata (obbligatoriamente) la missione, si passa alla fase di armamento, nella quale possiamo cambiare alcune sezioni della navetta virtuale montando le ultime novità della nostra azienda o armi vecchie ma più consone alla missione, quindi ci si collega alla rete... e la corsa comincia!

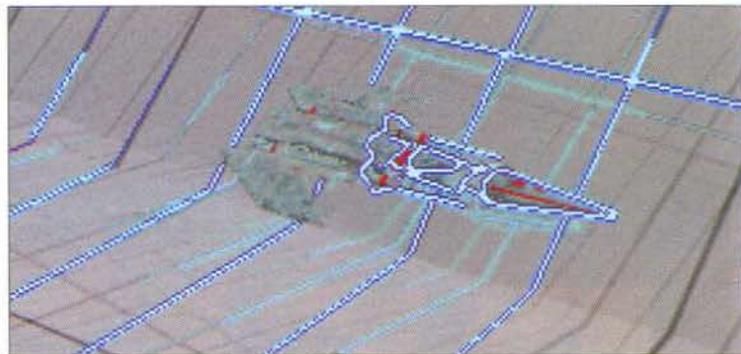
Delta V si presenta molto bene, con un'introduzione tanto bella quanto (ahimè) pesante per il computer. Una volta terminato il caricamento dei molti dati del gioco si può immettere il proprio nome e iniziare la fantastica carriera di netrunner. Ma come appare una missione nella Matrice ?

La Matrice, o almeno la parte che ci interessa è composta da collegamenti ad alta velocità tra computer ed è rappresentata nel cyberspazio da una sorta di "canalone" realizzato a poligoni pieni nel quale dovrete correre a folle velocità a bordo della vostra navetta per eseguire la missione di turno; il canyon è simile al canalone finale della Morte Nera nel primo film di Guerre Stellari, solo che qui la strada non è sempre dritta, ma varia parecchio a seconda della missione. Ovviamente, ogni canale sarà più o meno popolato da insidie come sistemi di difesa, altri NetRunner inseriti nella stessa rete, droidi automatici specializzati nella eliminazione degli intrusi e altri ostacoli del genere.

Ogni missione ha un determinato obiettivo, che può variare dalla distruzione di alcuni oggetti nella Matrice alla raccolta di altri; generalmente si deve compiere un tragitto più o meno lungo su un canale particolare per arrivare alla zona della Matrice corretta, quindi si avrà un certo tempo per terminare la missione. Nel caso si debbano affrontare altri NetRunner o sistemi di difesa avversari particolarmente complessi, ci sarà un vero e proprio combattimento fino alla completa distruzione di uno dei due (o più) contendenti; in altri casi (la raccolta di particolari moduli di memoria, per esempio) il tempo a disposizione per l'esecuzione sarà brevissimo (nell'ordine dei secondi) e se l'operazione non riesce perfettamente la si dovrà ripetere dal principio, in quanto nella rete si può solo avanzare e gli errori non si possono correggere.

Durante le velocissime corse nella Matrice dovrete tenere conto di alcuni parametri, quali l'energia che avete a disposizione per le armi e quella relativa agli scudi di protezione. Sistemi aggiuntivi quali generatori di energia, motori più potenti, nuove armi e sistemi di tracciamento dei nemici sono sviluppati dalla vostra azienda nel corso delle missioni e sono a vostra disposizione prima di ogni partenza.

A lato, ci è andata male: hanno distrutto la nostra navetta e siamo morti nell'esplosione.

Sotto, qui si possono scegliere armi e accessori prima di gettarsi a tutta velocità nella Matrice. Sembrerà superfluo dirlo, ma la scelta dell'equipaggiamento è di primaria importanza e da questo dipende l'andamento della missione.

Sopra, le strutture nei canaloni contribuiscono a rendere difficoltoso mantenere velocità elevate.

A lato, sembra proprio che abbiamo "lockato" un avversario: non ci resta che premere un pulsante e... BOOOM!

Una missione fallisce in due casi: se l'obiettivo non è stato raggiunto o se l'energia della navetta arriva a zero provocando la sua distruzione e la nostra morte. Nel primo caso saremo riportati in una rete neutrale e preparati a un nuovo tentativo della stessa missione, nel secondo caso... beh, non ci sarà molto da recuperare.

Le missioni sono fissate e stabilite fin dalla prima partita e non esiste la possibilità che la storia cambi in seguito a eventi del gioco

Come tutti i giochi in grafica vettoriale che si rispettino, anche *Delta V* permette, tramite un apposito menu, di scegliere il livello di dettaglio che desideriamo nella rappresentazione della Matrice Virtuale; questa particolarità è molto gradita perché, oltre a dare la possibilità di giocare bene anche su macchine non estremamente potenti, permette di modificare l'aspetto estetico del tutto. Ognuno ha una sua idea personale del cyberspazio (se questo mai esisterà) e il sottoscritto se lo immagina come un luogo freddo e pericoloso, dove tutto è essenziale e nulla superfluo; quindi dopo alcune partite di test ho provato a giocare togliendo il texture mapping dai poligoni ed eliminando completamente il sonoro. In questo modo, il gioco, pur conservando un aspetto grafico molto buono, ha senz'altro un aspetto più essenziale, molto più adatto (secondo me) a rendere pienamente l'atmosfera delle corse nella Matrice. Texture e musica sono comunque di ottima qualità, e chiunque voglia utilizzarli potrà godersi canaloni realizzati nei materiali

Un po' stretto come passaggio, se si vuole anche abbattere gli altri NetRunner... possiamo comunque provare a sbatterli contro le pareti.

Mettendo tutti i dettagli al minimo, combattiamo contro scatole di scarpe e non vediamo dove andiamo: non è decisamente una scelta molto saggia.

più stravaganti ed esplosioni degne dei più frenetici shoot'em up.

Per il controllo della vostra navetta potete scegliere tra joystick e mouse, tra i quali il primo è sicuramente da preferire, permettendo movimenti molto più precisi e veloci piuttosto che con il mouse, che può risultare una vera tortura nelle fasi avanzate di gioco.

Parlando di longevità, non c'è davvero problem,a in quanto se il gioco vi prende sarete impegnati in una sequenza di missioni sempre più difficili, dove l'aumento di impegno richiesto è tanto ben progettato che spesso vi troverete a imprecare perché siete riusciti a raccogliere un modulo di memoria in più rispetto al tentativo precedente, ma non siete riusciti a prenderli tutti!

Progredendo con i tentativi si acquisisce l'abilità necessaria per procedere nei vari livelli, così che al massimo si resta bloccati per un po' in una missione particolarmente impegnativa ma prima o poi la si passa.

Poiché dovrete necessariamente passare una certa missione per poter accedere alla successiva, la buona calibrazione della difficoltà è assolutamente necessaria, e in *Delta V* questo è uno dei punti sicuri.

Questo gioco rappresenta forse qualcosa in più rispetto ai precedenti shoot'em up tridimensionali già sul mercato? Probabilmente no: velocità e frenesia di gioco sono ottime, ma a patto che il computer utilizzato sia come descritto nel box della versione, la trama ha la giusta atmosfera, ma le missioni sono fissate e stabilite fin dalla prima partita e non esiste la possibilità che la storia cambi in seguito a eventi del gioco, particolare evitato facendo in modo che la partita progredisca solo quando il giocatore riesce a terminare con successo la missione corrente. Si tratta di eseguire una missione dopo l'altra, seguiti da un superiore che con i suoi discorsi riesce a darci un'idea di quello che sta accadendo tra la Black Sun e le corporazioni avversarie; le missioni sono belle ma a lungo andare possono diventare ripetitive, anche se difficoltà e durata variano in continuazione.

Fondamentalmente, *Delta V* è un buon gioco con un'ottima grafica, ma pensate bene alla struttura delle missioni prima di decidere se dedicarvi a esso o no. Anche le cose belle se troppo ripetute possono stancare, non che questo sia il sicuro destino di *Delta V*, ma potrebbe capitare.

Roberto Camisana

Genere Corse
Casa Bethesda Softworks
Sviluppatore Interno

- Grafica accattivante
- Azione frenetica
- Giocabilità ben calibrata

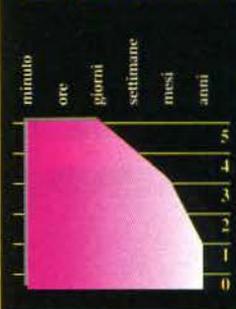
- Molto esigente in fatto di risorse
- Alcune missioni sono quasi snervanti
- La trama è fissata in partenza e non permette variazioni

Versione PC

Il programma è molto esigente in fatto di risorse hardware: per giocare occorre un 386 veloce con 580k di memoria base e 3 mega di memoria espansa. Una capiente cache per il disco fisso e un 486 veloce sono però requisiti praticamente indispensabili per poter correre decentemente nel cyberspazio di *Delta V*. Il gioco supporta moltissime schede sonore, utilizzando i drivers AIL/Miles (in modo da supportare anche schede non elencate nel setup), cosa senza dubbio apprezzabile. La navetta virtuale si pilota con il Joystick analogico (ottimo) o con il mouse (caotico), una qualsiasi scheda VGA è perfettamente adeguata alla grafica. Il gioco occupa 15 megabyte su disco fisso.

Se il cyberspazio vi ha sempre appassionato e non vedete l'ora di correre per le connessioni dei super computer del futuro rischiando la vita per denaro, *Delta V* è senza dubbio per voi !
Il gioco, a patto di avere un buon computer (un 486 per giocare bene, uno veloce per non dormire di fronte alle animazioni) è davvero molto rapido e frenetico, inoltre la trama sebbene semplicistica risulta coinvolgente e di buona atmosfera.
La longevità del prodotto è garantita da un crescendo ben calibrato di difficoltà delle missioni, che arrivano ad essere difficilissime ma mai impossibili, per cui non finirete certo tutto in un pomeriggio.
Belle le texture sui poligoni, anche se eliminandole si ottiene sicuramente una più "realistica" atmosfera da CyberSpazio: potreste mai immaginare canyon in marmo nelle reti ?

CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene

Vi piace correre ? La velocità è tutto per voi ? Oltre a *Delta V* potreste provare i recenti *Megarace* e *Cyber race*: entrambi trattano di corse futuristiche, dove sparare agli avversari non è escluso dai regolamenti... il primo (su CD-ROM) con impressionanti fondali renderizzati, il secondo basato sulla tecnologia di *Comanche*.

Se invece siete interessati maggiormente al cyberspazio, un titolo da provare potrebbe essere *Spectre VR* che, anche se non rappresenta il massimo nel campo dei giochi vettoriali, si mette in luce per la possibilità di giocare in rete contro avversari umani. Se l'ambientazione futuristica non vi interessa più di tanto, potete ripiegare sulle più normali auto di F1 e con titoli in circolazione del calibro di *Indycar* e *F1 GP* davvero non ci sarà da annoiarsi !

OUT TO

Qui sopra potete vedere un'immagine del primo livello e, più in alto, il vostro eroe e il suo arcinemico.

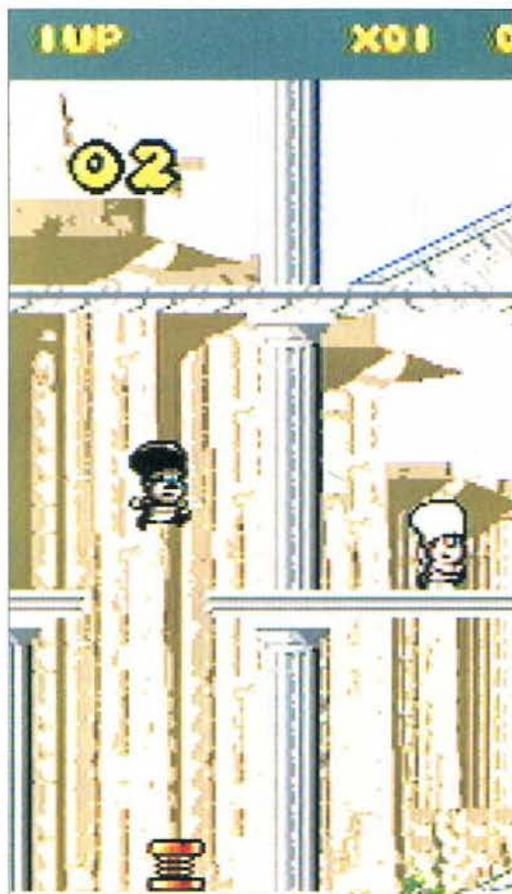
Vi ricordate *Burger Time*? Beh, questo *Out to Lunch* non ci assomiglia molto, per la verità, ma il tema è molto simile: il povero cuoco Pierre deve recuperare gli ingredienti dei suoi piatti per non rovinarsi la reputazione! ...e deve fare anche in fretta!

Se siete degli amanti dei giochi a piattaforme e state cercando qualcosa che abbia un minimo di originalità o se amate in modo particolare quei platform con una grafica molto carina e molto "japanese" alla *Rodlands*, non potrete fare a meno di stupirvi favorevolmente di fronte a questo nuovo titolo Mindscape.

Il gioco in sé non è particolarmente innovativo e devo dire che, dopo qualche partita mi sono trovato spazientito e la voglia di proseguire mi è passata

Il vostro compito è quello di guidare il simpatico Pierre, chef francese di primissima qualità, attraverso sei diverse nazioni a loro volta divise in otto sotto-livelli, per un totale di 48 "stage" da superare. Per passare ogni livello è necessario raccogliere un certo numero di ingredienti e metterli in una gabbia. Quando sarete riusciti nell'impresa vedrete apparire un portale magico che vi trasporterà automaticamente al livello successivo. Sembra tutto piuttosto facile, non è vero? Purtroppo (o, forse, per fortuna), le cose non stanno esattamente così: dovete sapere che l'unico modo per prendere gli ingredienti di cui sopra (che vi servono per cucinare i vostri famosissimi manicaretti) è usare un retino per farfalle.

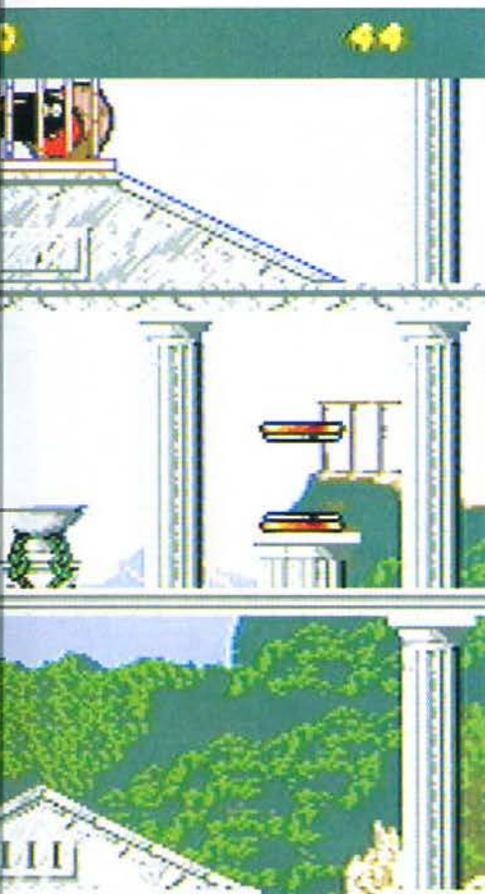
Grazie a questa terribile arma (e ai vostri agilissimi salti che stordiscono le patate, le uova, i pomodori e gli altri frutti dell'orto), potrete inglobare tutti i legumi, i cereali, la frutta e gli altri ingredienti che volete, per poi depositarli nella gabbia che li terrà chiusi fino alla vostra dipartita per il livello successivo. Questo normalmente... Perché, purtroppo, talvolta, un simpaticissimo cuoco nero (evidentemente un vostro concorrente o forse, addirittura, il vostro lato oscuro... Brrr...) girerà per il livello e farà di tutto per aprire il cancello della gabbia e liberare tutto il cibo che vi avete riposto con tanto amore. La soluzione è semplice: quando lo vedete fatelo immediatamente fuori!

Per aiutarvi nel vostro compito ci sono, naturalmente, dei bonus di vario tipo che vi permettono di stordire gli alimenti a distanza, senza rischiare di zompandoci sopra. Ci sono i barattoli di ketchup piccante che vi permettono di lanciare delle fiammate dalla bocca e di abbrustolire i funghetti e tutti i lo-

Sopra: una delle schermate che potrete ammirare tra un livello e l'altro, con la bandiera del Paese che vi ospiterà. A fianco, invece, potete vedere un dispositivo di teletrasporto, molto utile in alcuni livelli per non incappare in troppi nemici o per risparmiare tempo e fatica.

LUNCH

ro compari, ci sono dei fiammiferi che vi permettono di toccarli a distanza, nonché delle bustine di sale (o almeno così sembra) che potrete lanciare anche molto lontano per approfittarne con calma in seguito. Altro bonus molto interessante è la scarpa da tennis che vi permette (nel primo mondo) di saltare e correre sulle piattaforme innevate senza scivolare troppo (vi assicuro che in un paio di livelli le scivolate vi faranno saltare i nervi molto facilmente).

Naturalmente, qua e là per i livelli ci sono le vostre merendine, che vi siete preparati per fare uno spuntino tra un livello e l'altro. Potrete così gustare dei deliziosi frappé, delle torte con panna e ciliegina e altri dolci che, oltre a rinfrancarvi lo spirito, vi daranno anche un bel po' di punti supplementari. Ah, dimenticavo: naturalmente gli ingredienti che catturate vi danno dei punti a seconda del modo che avete usato per ingabbiarli... Se riuscite a catturarli senza stordirli, il punteggio è infatti estremamente più alto.

Il vostro viaggio partirà dalla Svizzera, con piattaforme erbose che, man mano che salite, si fanno sempre più coperte di neve e di ghiaccio, passerà dalla Grecia (con bellissimi scenari di templi diroccati e di paesaggi naturali) alle Indie Occidentali (con livelli fra le foreste pluviali con impalcature di legno e liane), dal Messico (tra le rovine delle antiche costruzioni precolombiane) alla Cina (con la Grande Muraglia nel back-

Ecco un'immagine del secondo "mondo", quello greco, con rovine e colonne su un paesaggio idilliaco.

ground e pagode a piattaforma), per finire, naturalmente, nella vostra madre patria, la Francia, rincorrendo gli ingredienti che vi sono indispensabili sulle travature della scontata e irrinunciabile Torre Eiffel.

Il gioco in sé non è particolarmente innovativo, anche se alcune trovate sono divertenti e originali, e devo dire che, nonostante mi abbia piacevolmente colpito all'inizio, dopo qualche partita mi sono trovato spazientito e la voglia di proseguire, di vedere il livello successivo, tipica di questo genere di giochi, mi è passata con la noia derivata da un sistema di controllo spesso impreciso e da passaggi strettissimi "da geometra", in cui il minimo errore può far tornare all'inizio del livello. Contando, poi, che le password vengono fornite solo ed esclusivamente alla fine di un mondo (e cioè, come già detto, ogni otto livelli), si può facilmente immaginare come il risultato, spesso, sia un continuo ripetersi degli stessi livelli per tentare di superare magari quell'unica difficoltà apparentemente insormontabile. Non c'è niente da fare, questo è un sistema di rendere i giochi più longevi che non sono mai riuscito a sopportare... Ma a quelli di voi che hanno molta più pazienza e amano il genere, mi sento di consigliare questo titolo se non altro per la vastità e la profondità di gioco il che, tutto sommato, non è poco.

Yuri Abietti

Genere Piattaforme
Casa Mindscape
Sviluppatore Interno

- Grafica molto simpatica e fumettosa
- Ambientazioni e sfondi ben curati
- Alcune idee abbastanza coinvolgenti

- Sistema di controllo non sempre preciso
- Alcuni punti sono veramente troppo noiosi e difficili

Versione Amiga 1200

Il gioco, nella versione recensita, è disponibile soltanto per gli Amiga che montano il chipset AGA. Risiede su due dischetti non installabili su hard disk e, cosa apprezzabile, non richiede caricamenti frequenti o lunghi, ma soltanto pochi secondi tra un livello e l'altro. Il programma prevede l'uso di un joystick a due pulsanti (ricordiamo che l'Amiga, da questo punto di vista, è compatibile con i joypad del CD³² e del Mega Drive), uno per catturare gli ingredienti ambulanti con il retino e l'altro per stordirli con il bonus speciale in dotazione.
È possibile giocare in due, ma soltanto alternandosi allo stesso joystick, e non insieme, opzione che, forse, avrebbe aumentato il valore di giocabilità e di divertimento.

Penso che sia inutile ripetere quanto avrete già capito dalla recensione: più o meno sempre lo stesso platform con più o meno sempre gli stessi bonus, con più o meno sempre gli stessi valori di grafica e di sonoro, senza particolari infamie, senza particolari lodi... Qualche idea simpatica e innovativa questo *Out to Lunch* ce l'ha anche, per la verità, e se riuscite a superare le prime crisi da "adesso, mi mangio il joystick!", allora potreste trovare i livelli successivi molto belli graficamente e interessanti. Purtroppo il sistema di password è molto limitato e il livello di mortalità molto alto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene NB

Se amate questo tipo di presentazione grafica in un gioco di piattaforme, non posso che consigliarvi alcuni titoli assolutamente classici e tutti, più o meno, a mio parere, superiori di qualità: per esempio la saga di *James Pond* in toto, di casa Millennium, e poi *Rodlands* della Storm (forse un po' difficile da trovare ma un vero gioiellino), *Super Frog* dei mitici Team 17 e, last but not least, *Mr. Nutz*, un simpatico scoiattolo alle prese con un'invasione di galline, ultimo nato di casa Ocean recensito un paio di numeri fa.

ROBINSON'S REQUIEM

Siamo a meta del 22° secolo, in un'epoca in cui la Terra e i primi pianeti colonizzati sono sovrappopolati. Per superare questa crisi, uno speciale reparto militare è stato creato con lo scopo di trovare ed esplorare pianeti sconosciuti e valutarne l'effettiva abitabilità.

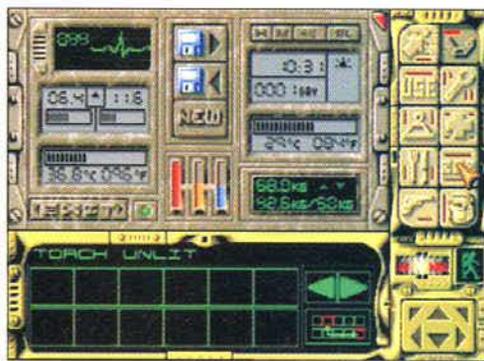
Robinson è il nomignolo dato ai membri della AWE (Alien World Exploration); solo i migliori elementi di ogni accademia militare possono entrare a fare parte di questa organizzazione e devono essere in grado di sopravvivere in situazione estreme. Per ben 5 anni, i Robinson devono esplorare un certo numero di pianeti e accertarsi se sono colonizzabili o meno. Alla fine del loro mandato potranno tornare a casa vincitori, guadagnandosi fama e gloria, e ritirarsi sulla Terra per godersi la più che meritata pensione. Questo rito viene comunemente chiamato "Robinson's Requiem", visto che tale evento commemora la fine della loro carriera come esploratori e il loro reinserimento nella vita civile, ma questa è solo la versione ufficiale. In realtà, durante le lunghe esplorazioni, i Robinson possono venire a contatto con nuovi e pericolosi virus. Per evitare ogni rischio di contaminazione, essi vengono quindi abbandonati alla fine del loro contratto su un pianeta dove la SI (Scientific Intelligence) può osservarli tranquillamente, analizzare i sintomi di qualsiasi nuova malattia e trovarne il rimedio. Voi avete scoperto l'inganno, ma purtroppo qualcuno se ne è accorto e venite mandati, a vostra insaputa, in esplorazione su un pianeta-prigione dotato di scudi magnetici che fanno perdere il controllo a qualsiasi astronave che gli si avvicina, facendola precipitare inevitabilmente.

Ora dovete trovare un modo per scappare da questo pianeta ostile con (o senza!) i vostri commilitoni, ma soprattutto dovete riuscire a sopravvivere!

A prima vista, il gioco potrebbe sembrare un banale clone di *Ultima Underworld* come ce ne sono tanti altri, ma dopo pochi minuti di gioco

Questa schermata ci tormenterà ogni volta che il nostro alter ego farà una brutta fine. Questa volta siamo morti per soffocamento...

Prima di iniziare una partita è possibile settare il grado di difficoltà e realismo del gioco, oltre che i vari parametri in funzione dell'hardware.

I combattimenti ricordano quelli di *Ultima Underworld*, anche se in questo caso sono più semplici. Dopo aver ucciso questa tigre, possiamo scuoiarla per ricavarne degli abiti di fortuna.

È buona abitudine dare spesso un'occhiata al nostro computer. Infatti, esso dà preziose informazioni sul nostro stato di salute e sulle condizioni ambientali. Un compagno di viaggio indispensabile!

ci si rende conto delle fantastiche possibilità che in verità offre. Questo, infatti, è con tutta probabilità il primo simulatore di sopravvivenza su computer: in *Robinson's Requiem* vengono riprodotte le principali funzioni vitali, che varieranno in funzione di quello che accade al vostro personaggio durante la sua avventura. La cura e il realismo posti in questa sfaccettatura del gioco è veramente impressionante. Se non fosse per il dettagliato manuale incluso nella confezione, avreste bisogno di consultare alcuni volumi di medicina, data l'estrema aderenza alla realtà!

Il risultato di tutto questo è più che realistico. Durante le vostre lunghe e pericolose esplorazioni potete stancarvi, ammalarvi, ferirvi, fratturarvi una gamba, svenire, fare indigestione, aver problemi di pressione, febbre, mal di testa, ecc... che nei casi estremi possono portarvi alla morte! Per evitare ciò, potete naturalmente curarvi e compiere su voi stessi i primi interventi grazie al vostro computer personale (che vi dà ogni genere di informazione sul vostro stato di salute attuale) e al medi-kit in dotazione a ogni Robinson, che dispone di tutto ciò che potrebbe servire: bende, disinfettante, siringhe, droghe, antibiotici, aspirina, tranquillanti e via di seguito. Il tempo scorre con il rapporto di 1 minuto virtuale per 1 secondo reale, e la notte su questo pianeta dura soltanto 4 ore. Come ogni essere vivente, dovrete pensare a nutrirvi regolarmente, riposarvi e soprattutto pensare a mantenere un buon livello di idratazione (cosa piuttosto difficile se vi trovate in un ambiente caldo e senza acqua). Come se non bastasse, le condizioni meteorologiche variano e contribuiscono a rendervi la vita difficile (non è da tutti accendere un fuoco quando piove).

La seconda particolarità nel gioco sta nell'incredibile libertà d'azione concessa al giocatore: potete camminare, muovere la testa, correre, strisciare, zoppicare, nuotare, combattere, navigare e costruire qualsiasi cosa (o quasi). Dato che dovete sopravvivere su un pianeta ostile e privo di civiltà, dovrete arrangiarvi alla meglio con ciò che vi circonda. Scoprirete che a volte, assemblando certi oggetti apparentemente inutili che trovate in giro, come rami, corde, resina e piume, con altri che già possedete, potrete crearne di nuovi molto utili. Volete alcuni

ICONOGRAFIA

USARE
Probabilmente l'icona che userete più spesso. Permette infatti di compiere le azioni basilari, come accendere un fuoco, raccogliere un oggetto, usarne un altro, ecc...

MAPPA
Il vostro computer è dotato di Gyrosoft, un simpatico programma di automappaggio. Se sono presenti altri vostri compagni in zona dotati di tale aggeggio, li potrete individuare facilmente.

VESTIRSI
Come potete intuire, questa icona serve per scegliere l'abbigliamento adatto, non secondo l'ultima moda, bensì secondo le vostre esigenze. Entrereste mai in una caverna in cui ci sono meno di 20° sotto lo zero con addosso solo una T-shirt e un paio di boxer?

MANGIARE
Beh, anche gli eroi devono nutrirsi e voi non fate eccezione alla regola. Troverete molto cibo con il quale nutrirvi: il vero problema consiste nel trovare acqua in abbondanza. Alcuni cibi hanno particolarità molto vantaggiose mentre altri sono... pericolosi!

COMBATTERE
Ecco un'icona molto interessante. Infatti, con essa potrete accedere all'elenco delle armi a vostra disposizione e usarle come meglio vi sembra. Finché non trovate (o costruite) un'arma più potente, il coltello di sopravvivenza rimane la migliore.

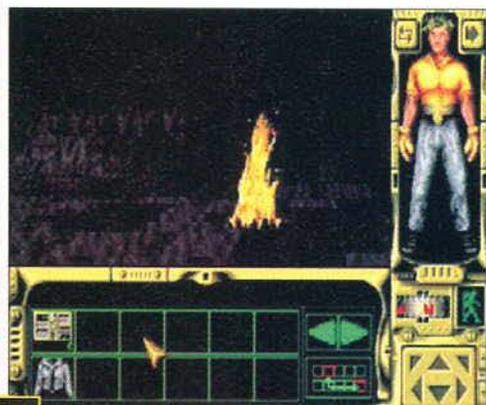
COMPUTER
Il vostro computer fornisce anche tutti i dati relativi al vostro stato di salute oltre che a un sacco di altre informazioni utili. Infatti, potrete controllare il battito cardiaco, la pressione del sangue, il livello di idratazione, quanta energia avete in corpo, la temperatura corporea, quella esterna, eccetera.

COSTRUIRE
Anche questa icona è piuttosto importante. Permette infatti di costruire oggetti assemblandone altri. Potrete così costruirvi torce, trappole, indumenti, armi e molti altri utensili di importanza vitale.

MEDICARSI
Ricorrerete spesso a questa icona e ciò non è per forza un bene. Ogni volta che vi accadrà qualcosa di brutto o che vi ammalerete, potrete avvalervi dei servizi di un sofisticatissimo scanner per individuare la fonte del problema nel vostro corpo e cercare di curarla. A volte sarete costretti addirittura ad amputarvi un arto andato in cancrena! Sadico ma divertente.

DORMIRE
Se siete un po' giù di corda, avete 2 soluzioni: o vi prendete qualche vitamina o vi fate un bel pisolino. Se siete troppo nervosi per riuscirci, provate a prendere un sonnifero!

INVENTARIO
Qui potrete dare un'occhiata all'inventario, e così accorgervi di quanta roba inutile vi state portando dietro!

Ahia! Qui le cose si mettono male! Abbiamo già perso un occhio ed ecco arrivare in carica questo maledetto bisonte infuriato. La vedo piuttosto brutta...

Se entriamo in una caverna a torso nudo in cui la temperatura è di -20°, potremmo avere qualche serio problema! Per evitare di ammalarci, possiamo coprirci e magari accendere un fuoco.

nota bene — NB

Se cercate un gioco d'avventura in 3D non posso che consigliarvi *Ultima Underworld 2*, un capolavoro firmato Origin che ha dato il via a una lunghissima serie di cloni più o meno riusciti. Se, invece, cercate un'avventura un po' più comune avendo però la possibilità di controllare alcune funzioni del vostro corpo, posso consigliarvi il sempre ottimo *B.A.T. 2*, che offre alcune possibilità interessanti e diverse innovazioni. Se, infine, siete dei patiti della chirurgia vera e propria e vi divertite ad aggiustare la gente, dovreste ancora trovare in circolazione i sempre validi *Life & Death 1* e *2*.

UN CAPOLAVORO D'INTERFACCIA

ICONE
Con l'aiuto di queste 10 icone potrete compiere un numero impressionante di azioni (vedi primo box).

BUSSOLA
Un vero Robinson non si separa mai dalla sua preziosa bussola!

MESSAGGI
In questa piccola finestra potrete ricevere numerosi messaggi utili dal vostro computer che vi informeranno su ogni azione che compite.

ALZARE E ABBASSARE LA TESTA
Un'innovazione per ora presente solo anche in *Ultima Underworld*. Veramente molto utile!

ICONE DI SPOSTAMENTO
Con l'aiuto di queste icone potrete dirigere il vostro personaggio. Cliccando con il pulsante destro potrete correre, mentre se tenete premuto il tasto Ctrl della tastiera potrete strisciare a terra.

OGGETTI
Quando cliccate su un'icona, vi verranno elencati solo gli oggetti del vostro inventario utili per il compimento di questa azione.

FRECCE DI SCORRIMENTO
Quando gli oggetti nel vostro inventario sono troppi per stare in una schermata sola, potrete farli scorrere con queste icone.

AZIONE IN CORSO
In questo quadro, un'iconcina vi terrà costantemente informato sull'azione in corso e sullo stato di salute del vostro alter ego.

esempi? Un ramo può essere molto versatile, perché permette di creare oggetti impensabili: una corda e un ramo fanno un arco, con una piuma fa una freccia, mentre se lo mettete insieme della resina otterrete una torcia. Pensate che potete addirittura scuoiare un animale ucciso per farvi dei vestiti con la pelle e ottimo cibo con la carne!

Il gioco ha luogo in 4 ambientazioni diverse (foreste tropicali, paludi, montagne e deserti), ognuna con il rispettivo clima, divise da montagne invalicabili e collegate da fredde e inospitali caverne.

Nelle lunghe e pericolose esplorazioni potete stancarvi, ammalarvi, ferirvi, fratturarvi una gamba, svenire, avere la febbre e mal di testa

Uno dei vostri obiettivi primari è di ritrovare i computer dei vari Robinson sparsi sulla superficie del pianeta e consegnarli a un vostro amico, abile tecnico elettronico, che potrà così inserirsi nel sistema di uno dei droidi di sorveglianza e, "hackerando" le sue protezioni, spegnere i campi magnetici che impediscono alla vostra amica telepatica di venirvi a prendere. In pratica, dovrete gironzolare per l'intero pianeta, ammazzando ogni essere vivente che attenta alla vostra vita e cercando di sopravvivere in questo ambiente ostile. Passerete la maggior parte del tempo ad "aggiustarvi" (pensate che io sto andando in giro con un occhio solo e una gamba rotta!) e, dopo alcune ore, il gioco diventa piuttosto monotono e soprattutto frustrante se non trovate di che cibarvi nei climi più ostici (trovare acqua è veramente un'impresa ardua!). Inoltre, la possibilità di interazione con i vari NPC è molto limitata, praticamente nulla, il che diminuisce notevolmente l'interesse.

Dal punto di vista tecnico, vorrei poter dire che tutto è perfetto, ma purtroppo non è così. In effetti, anche se l'interfaccia grafica a icone è un vero e proprio esempio di perfezione e versatilità, bisogna riconoscere che il tipo di grafica scelta per rappresentare il mondo in tre dimensioni sarà sicuramente molto realistico ma alquanto confuso e per niente preciso. A volte si rimane bloccati da pezzi di roccia dal quale è difficile disincagliarsi e non si riesce a distinguere bene la fine di certi oggetti, soprattutto da vicino (come un ponte, per esempio), il che rende il gioco abbastanza penoso: ve ne accorgerete quando dovrete fare lunghi spostamenti o darvela a gambe in fretta! Sono convinto che se i programmatori avessero optato per una tecnica diversa, come i poligoni in bitmap, sarebbe stato forse meno bello e meno realistico ma sicuramente molto più giocabile. È un peccato, perché *Robinson's Requiem* aveva tutti i requisiti giusti per essere eletto K-gioco, forse anche K-parametro!

Alexandre Pasetto

Genere Avventura
Casa Silmaris
Sviluppatore Interno

• Realistico
• Interfaccia utente favolosa
• Bella grafica...

• ...ma piuttosto confusa
• Poca profondità
• Sopravvivere è davvero difficile

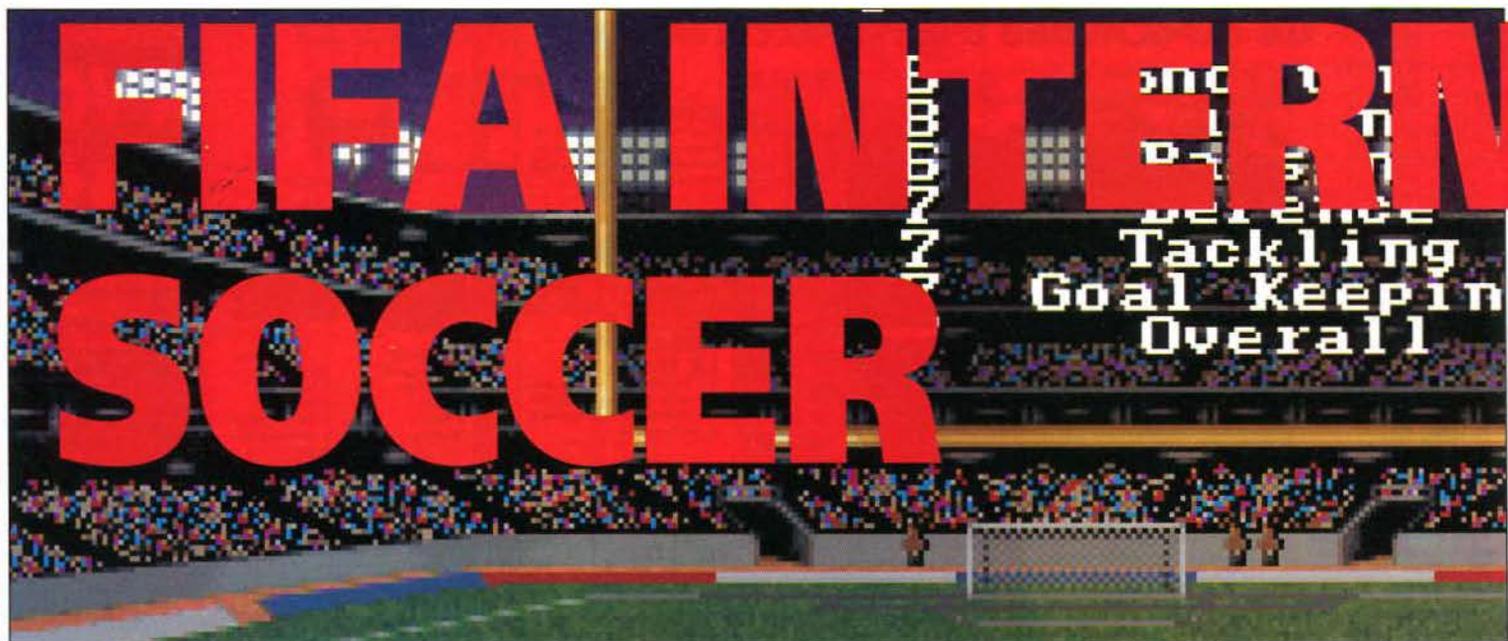
Versione PC

La versione PC è per ora l'unica disponibile. Vanta un'ottima grafica a 256 colori e, tutto sommato, buone animazioni, soprattutto riguardo ai cambiamento di tempo e ora. Il gioco risiede su 4 dischi e occupa circa 8 Mb di spazio su hard disk una volta installato. Necessita di almeno un 386 per funzionare, anche se avrete bisogno di un 486 per gustarvelo appieno in massima risoluzione. Supporta solo schede sonore compatibili Sound Blaster ed è ottimamente giocabile sia da tastiera che via mouse.

Altre Versioni

Sono in fase di sviluppo una versione PC CD-ROM, una A1200 e un'altra per Atari Falcon (!), che dovrebbero essere disponibili per il mese di settembre.

Devo ammettere che i primi minuti di gioco sono stati piuttosto sconcertanti per me. Dopo solo un quarto d'ora, eccomi in giro zoppicando con una gamba rotta e un'indigestione accompagnata da una febbre piuttosto elevata. Al secondo tentativo vengo divorato da un tigre affamata: veramente un bell'inizio! Dopo un paio di ore, però, con un po' di pratica, le cose migliorano. L'interfaccia utente è molto pratica e lascia una notevole libertà d'azione, quasi come nella realtà. Il realismo è appunto il punto forte del gioco e la trama si snoda progressivamente con alcuni risvolti interessanti. Purtroppo, il vostro compito primario è sempre quello di sopravvivere ed è uno dei principali rimproveri che posso fare al gioco, assieme alla spettacolare visuale 3D non priva di difetti, che ne danneggia seriamente la giocabilità e l'interesse. Peccato!

Da questo piccolo riquadro è possibile ottenere informazioni interessanti sulla nostra salute. Da qui si può infatti fare un scansione del nostro corpo, curare le eventuali malattie e medicare le ferite superficiali. Ah, dimenticavo, serve anche per cambiarsi d'abito!

Nessuno avrebbe scommesso una lira sul progetto di una casa americana circa la realizzazione di un gioco di calcio. Eppure, l'apparizione di *FIFA International Soccer* su console riscosse grande entusiasmo da parte degli utenti e un vasto consenso da parte della critica. Ora è la volta della versione PC.

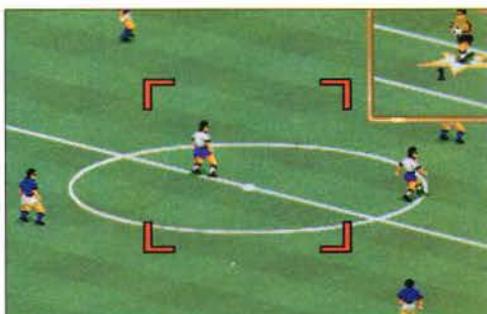
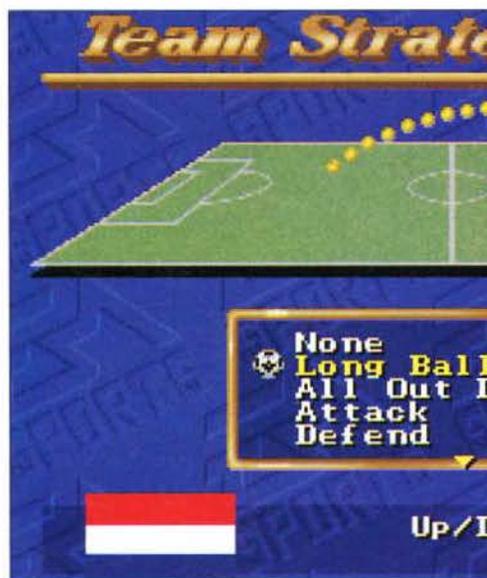
Nonostante la versione per console sia in circolazione ormai da un pezzo, è davvero difficile non essere ansiosi di vedere l'ultima "incarnazione" del gioco di calcio più originale e divertente degli ultimi tempi. Ancora più difficile è non far sfociare la curiosità in scetticismo per la versione computer, specie se questo è un PC. Non fraintendetemi, non sono affatto prevenuto nei confronti di questa macchina, è solo che, come tutti sanno, certi giochi non sono adatti a questo tipo di piattaforma. Ma sappiatelo subito: tutte queste paure sono infondate, perché questa trasmigrazione non è stata accompagnata da alcuna perdita di qualità, anzi, semmai è avvenuto il contrario.

La grafica, non solo ha conservato tutte quelle animazioni dei giocatori che ha fatto letteralmente impazzire il sottoscritto e molti altri, ma è perfino stata arricchita con una migliore definizione e un più attento uso dei colori. In questo modo, le corse dei calciatori sono più fluide, i loro movimenti realistici e gli interventi credibili e coerenti. Non vedrete mai un giocatore muoversi nello stesso modo quando effettua un tiro e nel caso in cui si adoperi per un cross. Infatti, nei diversi interventi, mutano i movimenti del corpo che li accompagnano e l'inclinazione del piede che colpisce la palla, con la conseguenza che anche la traiettoria della stessa subisce variazioni che consentono di distinguere chiaramente un pallonetto da un lancio.

Quando si passa all'azione di gioco, è la grafica a farla da padrona, ma questo non significherebbe nulla senza il sofisticato sistema di controllo

Il gioco permette un ampio margine di variazione dei parametri secondari, cioè tutte le scelte circa la durata del match, la presenza dei falli e dei fuorigioco, le condizioni atmosferiche e il tipo di campo (naturale o artificiale), il tipo di manifestazione e altro ancora. Una volta settato il gioco a proprio piacimento e scelta una delle sessantaquattro squadre nazionali presenti, tutte le decisioni che si devono prendere riguardano l'aspetto tattico del gioco.

Prima di tutto si può scegliere il modulo di gioco tra i cinque disponibili, tra i quali è compreso anche l'immancabile sweeper, che prevede un libero dietro la difesa. In un secondo tempo si può scegliere la strategia di gioco, ovvero la propensione dell'intera squadra, che può essere di attesa, attacco o rimessa. Una terza sezione consente di stabilire le zone di intervento dei tre reparti di gioco (difesa, centrocampo e attacco), decidendo quindi se giocare con una squadra che pressa l'avversario e che fa ampio uso della tattica del fuorigioco oppure se puntare tutto sulle doti dei singoli componenti del team, giocando in spazi più ampi. Tutte queste valutazioni vanno però prese in seguito alla scelta della squadra, che è formata da giocatori diversissimi e con predisposizioni

Quando si batte un corner, una seconda telecamera inquadra la bandierina da cui viene colpita la palla.

Questo tipo di visuale "doppia" è utilissima per tenere d'occhio il punto in cui cadrà la palla dopo un rinvio.

Sopra, grazie a un tuffo esemplare, il portiere è riuscito a deviare la palla sopra la traversa. Inutile dire che l'animazione di certe azioni è fenomenale.

Genere Sportivo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Ottima grafica
- Sistema di controllo completo
- Longevità soddisfacente

- Fastidioso effetto scivolamento
- Troppo semplice per gli esperti

K VOTO

895 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

FIFA Soccer è un gran bel gioco e la qualità e le novità di questo gioco sono tantissime. Il tipo di visuale, che mostra il campo in diagonale, è spettacolare e funzionale, e consente sia di apprezzare le animazioni dei giocatori, sia di avere una sufficiente veduta di gioco. L'immediatezza dei comandi garantisce a chiunque il massimo divertimento già alle prime partite e ciò non può fare che piacere a coloro che non amano troppe ore di allenamento. In definitiva, il gioco è ottimo e piuttosto longevo, ma non manca un piccolo difetto: l'effetto scivolamento che dovrebbe conferire un maggiore realismo al movimento dei giocatori e che, invece, rappresenta solo un peso per l'elevata giocabilità. Un vero peccato non poter premiare una tale realizzazione con un bel K-gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

Versione PC

Il gioco è stato provato su un 486 a 66MHz e si è comportato egregiamente: lo scrolling è fluidissimo, la grafica dettagliata e colorata e gli effetti sonori ricreano perfettamente l'atmosfera da stadio. Ovviamente gira anche con i computer meno potenti e i risultati sono ugualmente soddisfacenti. Sono supportate le principali schede sonore, tra cui SoundBlaster, AdLib, WaveBlaster, Gravis, Roland e Pro Audio Spectrum. Per raggiungere il massimo in fatto di giocabilità, è possibile utilizzare il joypad della Gravis, ma anche il controllo via tastiera è ottimo.

tecniche e atletiche particolari. Ogni giocatore è infatti personalizzato da ben tredici caratteristiche, tra cui la velocità, l'abilità generale, il controllo della sfera e la capacità di eseguire dei difficilissimi colpi acrobatici.

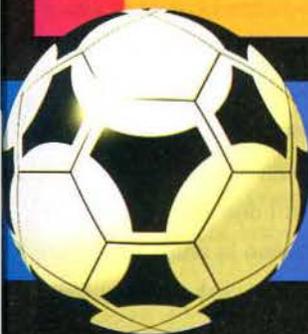
Quando si passa all'azione di gioco vera e propria, è sicuramente la grafica a farla da padrona, ma questo non significherebbe nulla senza il sofisticato sistema di controllo. Esso comprende un numero davvero impressionante di interventi, con i quali chiunque è in grado di giocare come desidera e senza troppe partite di prova. Anzi, i più esperti potranno realizzare delle magnifiche reti già dal secondo match perché, a dispetto dell'elevato numero, i colpi sono facilmente eseguibili, con una naturalezza sorprendente. Ai due pulsanti di azione sono infatti abbinati i vari interventi che vengono effettuati in funzione dell'azione. Così, se un cross risulta troppo lungo, l'attaccante scatta con tutte le sue energie verso la palla e, se questo non basta, si esibisce in uno spettacolarissimo tuffo di testa. Ma questo è solo un piccolo esempio delle tante azioni offerte da questo titolo, che permette anche di fare scambi, sgomitare e spintonare l'avversario.

Purtroppo, i programmatori hanno voluto strafare, cercando di aggiungere alla corsa dei giocatori il cosiddetto effetto progressivo. Il risultato che invece hanno conseguito è un irritante effetto "cartone animato", nel senso che a ogni cambio di direzione i giocatori fanno alcuni passi su loro stessi prima di ripartire. Come diretta conseguenza, l'azione risulta leggermente rallentata dalle continue sgommate e il controllo dei giocatori non permette di fare dei dribbling decenti. Un vero peccato, perché questo difetto è anche l'unico del gioco.

Antonio Loglisci

Non solo la grafica di *FIFA Soccer* per PC è bella come quella delle versioni per console, ma è addirittura più colorata e le animazioni sono più curate. È un vero peccato che l'effetto "scivolamento" dei giocatori influisca negativamente sul voto finale del gioco.

nota bene NB

Data l'elevata qualità del titolo in questione, i giochi consigliabili come alternativa sono davvero pochi, anzi, sono solo due: *Sensible Soccer* e *Goal!* So benissimo che la cosa non sorprenderà nessuno e sembrerà una ripetizione, ma d'altro canto è difficile dare alternative valide quando di giochi validi ce ne sono pochi. In aggiunta, in questi periodi le cose si complicano ulteriormente, visto la vagonata di titoli basati sul mondiale che continuano a uscire ma che, in verità, non offrono nulla di nuovo. Vogliate prenderlo come un semplice pro-memoria: i due titoli citati sono sempre i migliori e rappresentano le uniche e vere alternative a questo bellissimo *FIFA Soccer*.

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella (VC) - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella (VC) - Hobbyland - via Bertodano, 1
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - Contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Libreria del Salone - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Cremona - New Model - c.so Mazzini, 79
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso Models & Toys - via Roma, 32
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Giochi dei Grandi - TRIA sas - via Melzo, 36
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Libreria Cavour - p.zza Cavour, 1
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria Rizzoli - Galleria V. Emanuele, 79
Milano - Messaggerie Libri - via Carcano, 32
Milano - Messaggerie Paravia - c.so Matteotti, 3
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Pergioco - via San Prospero, 1
Milano - Stratelibri - via Paisiello, 4
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Monza - Hyperion - via Bergamo, 20
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto San Giovanni (MI) Tarantola Roberto - via Roma 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Verona - Giochi dei Grandi - via Cantore, 15/B
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - Contrà San Marco, 38

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti Libri S. Paolo - via Oberdan 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
S. Daniele del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14

LIGURIA
Chiavari - Libreria La Zafra - via Martiri della Liberazione 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Dice & Dragons - Salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Libreria Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Cartolibreria Arianna - via Verdi, 8/r
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso

EMILIA ROMAGNA
Bologna - L'Awele - Strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo & C. - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12
Bologna - Messaggerie Cappelli - via Farini, 6
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - Voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - Borgo Felino, 54/A
Parma - Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Strisce - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Città del Sole - Porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Emporio di G. Brigliadori - via Gambalunga, 50

MARCHE
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo (RA) - Centro Gioco Educativo - via Lequio, 58
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via Vittorio Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita

TOSCANA
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - Borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Messaggerie Seeber - via Tornabuoni, 68/r
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (Pt) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 117
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via Cesare Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Rizzoli - l.go Chigi Galleria Colonna
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45
Roma - Messaggerie Paravia - p.zza dei SS Apostoli, 59/65
Roma - Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Guida Merliani - via Merliani, 118/120
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Libreria Guida 2 - via Merliani, 118
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

SARDEGNA
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31

SICILIA
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Catania - Libreria De Martinis Associati - via F.Crispi, 235
Palermo - Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459
Palermo - L.M. di Carzan Giulio & C. - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Inoltre lo potrete trovare anche in tutte le librerie Feltrinelli, Rizzoli e Messaggerie Italiane non citate.

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413 - fax33104726

Desidero ricevere n............ copie del libro Serie A 94/95 a L. 25.000 cadauno (più L. 2.000 di spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Cap .... Città ....

SISTEMA DI PAGAMENTO

❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno
❑ pago subito e allego in busta chiusa:
 ❍ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
 ❍ Ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit

MIGLIORI LIBRERIE

Partecipa al grande concorso, vinci con NBA e metti alla prova la tua conoscenza dello sport più spettacolare d'America!

PER PARTECIPARE:

- rispondi alle domande qui di seguito descritte,
- ritaglia o fotocopia la pagina con le risposte compilate.
- compila il tagliando con i tuoi dati e spedisci il tutto in busta chiusa a:

P.O.BOX 91 Teddington - Middlesex - TW11 OAD U.K.

- tra tutti i partecipanti che avranno risposto correttamente alle domande verranno estratti: un vincitore assoluto, 10 secondi e 20 terzi classificati.

PREMI

1° PREMIO: Mini-tabellone con canestro della Huffy Sports.

2° PREMIO: 10 palle per basket indoor della Spalding Sports e videocassette dedicate al basket della Fox Video.

3° PREMIO : 20 manifesti della Starline Novelties e mazzi di carte dedicate al basket della Upper Deck.

NBA ®
Competition

Nome..

Cognome ....

Indirizzo..

....

Telefono ....

DOMANDA 1
Quanti secondi ha a disposizione una squadra NBA per fare canestro?

DOMANDA 2
Abbinate le seguenti squadre NBA con le relative città americane:

1) Charlotte	**a**) Knicks
2) Atlanta	**b**) Suns
3) Phoenix	**c**) SuperSonics
4) New York	**d**) Hornets
5) Seattle	**e**) Hawks

DOMANDA 3
Chi è la mascotte dei Phoenix Suns?

DOMANDA 4
Quali saranno le tre nazioni europee che ospiteranno le partite NBA PreSeason 1994?

DOMANDA 5
Chi è il più basso giocatore della storia? (Suggerimento: gioca nei Charlotte Hornets ed è alto mt.1,60)

RISPOSTA 1

RISPOSTA 2

RISPOSTA 3

RISPOSTA 4

RISPOSTA 5

SYNDICATE

Finalmente la Bullfrog ha convertito uno dei suoi titoli di maggiore successo per il Macintosh: preparatevi a un gioco ultra-violento in un'ambientazione cyberpunk da incubo, perché è arrivato *Syndicate* sul computer della "grande mela"!

In *Syndacate* vestirete i panni del "padrino" di una megacorporazione internazionale, il cui scopo è di assumere il controllo totale dell'economia del pianeta. Comincerete conquistando alcune zone dell'Europa occidentale, per scontrarvi, man mano che aumenterete la vostra esperienza e le vostre conoscenze tecnologiche, con le altre megacorporazioni che controllano gli Stati Uniti e l'Asia.

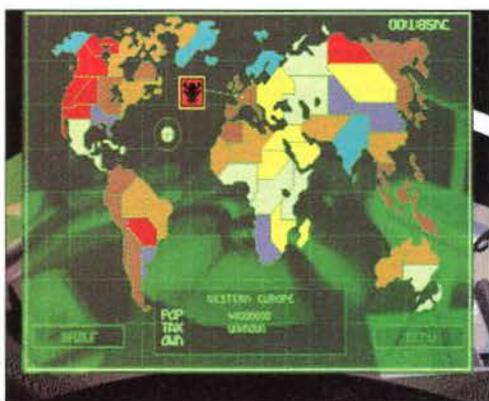
Ci sono molti tipi diversi di missione: si passa dal semplice "sparatutto tattico" al rapimento di scienziati e altre importanti menti al servizio degli avversari: l'operazione può avere un singolo obiettivo, come l'eliminazione di un personaggio scomodo, oppure può essere composta da diverse fasi da compiere in una certa sequenza: in una missione, per esempio, dovrete prima eliminare le guardie, fare il lavaggio del cervello allo scienziato, salire a bordo di una macchina, per poi eliminare i poliziotti a guardia di un'abitazione e "condizionare" un secondo scienziato.

Il giocatore ha il controllo completo del gruppo, solitamente composto da quattro agenti speciali: potrete guidarne uno solo, due, tre o tutti e quattro in gruppo, decidere tramite un sistema a icone se far loro imbracciare le armi (attirando l'attenzione delle guardie cittadine) o nasconderle sotto gli ampi impermeabili, se iniettare nel loro corpo delle droghe capaci di farli agire autonomamente al massimo delle loro capacità (se però esagerate, ne diventeranno dipendenti) e così via...

Il tutto viene mostrato con una visuale dall'alto in grafica 3D isometrica, supponendo che stiate seguendo la missione personalmente da un dirigibile che si muove sopra le strade della città.

La conversione per Macintosh di questo splendido gioco (già recensito sulle pagine di K sia in versione PC che Amiga, è stata realizzata egregiamente, sia dal punto di vista grafico che da quello sonoro, e tutte le opzioni disponibili nella versione originale sono state implementate. Lo scrolling, anche se non fluidissimo, non toglie gusto al gioco, dato che, nonostante la violenza di certe sparatorie, la frenesia e la perfezione assoluta di controllo non sono assolutamente indispensabili per gestire in maniera "tattica" la squadra di agenti.

Lo spirito, ad ogni modo, è rimasto tale e quale, e giocare a *Syndicate*, in una qualunque delle sue versioni, è sempre un piacere... soprattutto se siete un po' sadici!

Yuri Abietti

Genere Azione/Strategia
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Bullfrog

- Ottima conversione
- Elevata giocabilità

- Scrolling non fluidissimo
- Sistema di controllo un po' macchinoso

Versione Macintosh

La grafica con cui è stata realizzata questa versione per Macintosh è molto simile a quella originale per PC e i particolari sono chiaramente visibili sullo schermo. Anche gli effetti sonori sono praticamente gli stessi e aggiungono spessore all'ambientazione di gioco. Potrete installaro sia in bianco e nero che a colori: lo consigliamo a tutti gli utenti amanti del genere, soprattutto se dotati di monitor di buone dimensioni e a colori e di una configurazione di buon livello. Consigliato un Mac veloce se volete gustarvelo a fondo.

Syndicate è sicuramente un bel gioco e ha mantenuto lo spirito e le caratteristiche della versione originale per PC, che lo rendono tale sia nella prima conversione, quella per Amiga, che in questa per Mac. La giocabilità è molto elevata e basterà dare un'occhiata al libretto delle istruzioni per lanciarsi in avventure "splatter" senza troppi problemi. Unico appunto: il sistema di controllo. Il mouse del Macintosh ha un solo pulsante ed è quindi necessario ricorrere alle opzioni per far capire al programma se vogliamo spostare gli uomini o vogliamo farli sparare sugli agenti nemici... cosa che in alcune situazioni rende il tutto un tantino più difficoltoso. Nel complesso, però, la conversione è ben riuscita ed è consigliabile a tutti i palati.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Questi poveri civili camminano senza sapere che le loro vite potrebbero cambiare da un momento all'altro...

In principio non abbiamo molte alternative: i territori da conquistare sono quelli e non c'è possibilità di scelta.

In questa schermata, invece, potrete comprare equipaggiamento e impianti bionici di vario tipo.

KICK OFF

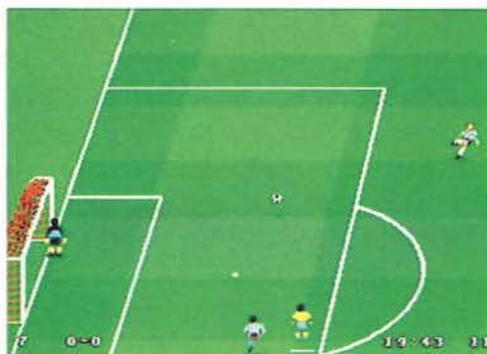
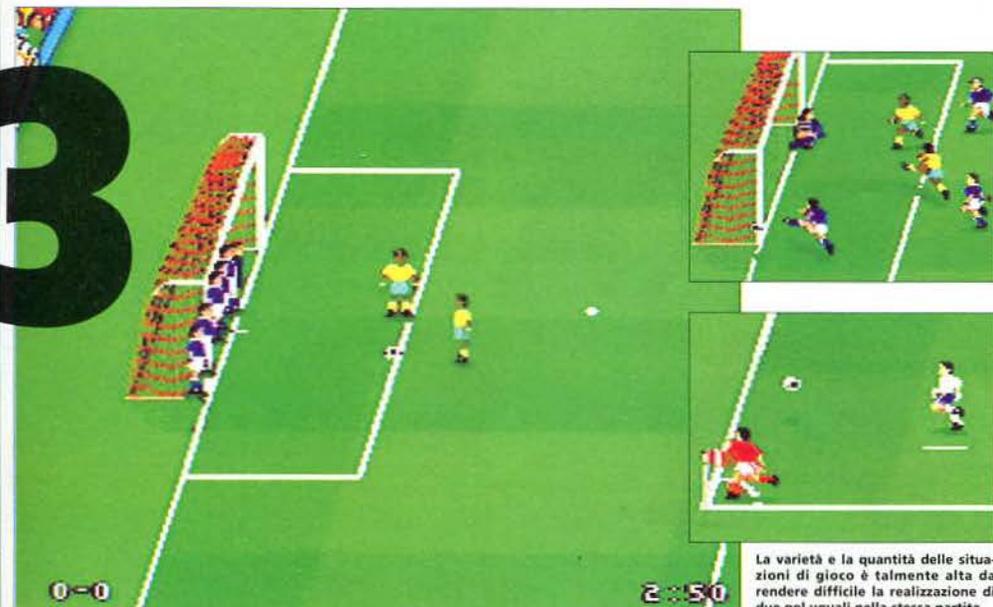
Nonostante il grande Dino Dini sia passato alla Virgin, la mitica Anco è riuscita ugualmente a produrre il terzo capitolo del gioco di calcio più premiato degli ultimi cinque anni. Ma si tratta solo di una prova di orgoglio o di qualcosa di più?

Con *Goal!* Dino Dini ha dimostrato tutto il suo valore e l'enorme contributo che forniva nello sviluppare giochi per conto della Anco. Dall'altra sponda, Steve Screech, il programmatore che ha curato tutti i titoli di calcio della Anco, risponde con *Kick Off 3*, un nuovo gioco che con i due primi capitoli condivide solo il nome. Da questa lotta alla legittimità emerge un solo vincitore: il consumatore, che ancora una volta avrà la possibilità di scegliere tra prodotti sempre più perfetti. Infatti, mentre Dino Dini continua a sviluppare giochi con la visuale che lo ha reso famoso, Screech rivoluziona tutto e basa questo nuovo gioco sulla visuale più vecchia della storia dei videogiochi, cioè quella laterale. Senza dubbio quest'ultima è più spettacolare, in quanto permette di ammirare i giocatori e i loro movimenti nella loro completezza. D'altra parte, è da rilevare la consistente perdita di giocabilità che deriva da questo tipo di visuale: mentre dall'alto è più facile valutare distanze, proporzioni e posizioni, dal lato la prospettiva rende difficile, o quanto meno non immediate, questo tipo di valutazioni. La scelta della visuale è comunque da attribuire alla ricerca del massimo realismo, dal quale dipende la presenza della maggior parte degli elementi che strutturano questo gioco. Il principale caratteristica di questa nuova puntata della serie calcistica è rappresentata dalle animazioni dei giocatori, le quali non solo conferiscono loro fluidità e disinvoltura nei movimenti, ma li rende quasi vivi, dotati di una personalità e una vita propria. Le corse e gli scatti fanno quasi avvertire lo sforzo che provano i giocatori, mentre nei tiri i loro corpi assecondano le gesta atletiche, perfino con piegamenti faticosi quando l'azione lo richiede. È difficile non rimanere a bocca aperta quando un proprio giocatore effettua un passaggio con l'esterno del piede, o quando si alza la palla da solo con un palleggio per crossare dalla fascia.

È chiaro che la quantità di tali animazioni è dovuta a una pari quantità di colpi a disposizione, cioè tutte le azioni che possono compiersi mediante il semplice e completo sistema di controllo. Esso è stato infatti curato alla perfezione, è stato sfruttato fino in fondo, e anche oltre, dato che non è bastato il semplice joystick con un solo tasto di fuoco. Forse è questo uno dei tanti piccoli problemi che assilla e compromette il lavoro di Screech, ovvero la necessità di avere un joystick con due tasti di fuoco separati. Ma per gli appassionati non penso proprio che questo possa essere un ostacolo insormontabile. Anzi, se si pensa che con un tale strumento sia possibile tirare, passare, crossare, lanciare, fare dei pallonetti, scattare con la palla al piede, colpire di testa e in acrobazia, la spesa aggiuntiva può essere considerata un ragionevole compromesso. *Kick Off 3* non è solo questo, ma anche varietà. Tralasciando le trentadue squadre e i tre tornei principali, è doveroso riferire la presenza di un sistema di personalizzazione dei giocatori e delle squadre. Ogni giocatore è infatti personalizzato da alcune caratteristiche tecnico-atletiche e, in più, alcuni sono dotati di qualità superiori alla media. Per esempio, ci può essere un centrocampista che possiede un'elevata dose di fantasia, con la conseguenza che i suoi passaggi saranno molto più ricercati e quindi più pericolosi. Oppure, un giocatore può essere dotato di un'elevazione tale da consentirgli di fare da torre per i compagni, cioè di colpire di testa nell'area avversaria con l'intento di "smistare" palloni aerei. In ag-

È difficile non rimanere a bocca aperta quando un giocatore alza la palla con un palleggio per crossare

Le animazioni degli omini sono davvero belle: i movimenti dei giocatori e dei portieri sono semplicemente mozzafiato.

La sezione delle scelta della formazione e delle tattiche è immediata e allo stesso tempo completa.

La varietà e la quantità delle situazioni di gioco è talmente alta da rendere difficile la realizzazione di due gol uguali nella stessa partita.

Genere Sportivo
Casa Anco
Sviluppatore Interno

- Sistema di controllo semplice e completo
- Molte innovazioni
- Ottimo spessore di gioco

- Grafica scarna
- Velocità di gioco non elevata

Versione Amiga 1200

Il gioco risiede su soli due dischetti e non sottopone il drive a caricamenti troppo stressanti. L'unico problema consiste nel fatto che è richiesto tassativamente un joystick a due tasti di fuoco separati, ma ne vale la pena visti i risultati che si ottengono in questo modo. Per il resto, la grafica è mediocre, il sonoro è sotto la media, ma la giocabilità è davvero buona.

K VOTO

790 AMIGA 1200

G
QI
A
FK

Nonostante siano cambiati il programmatore, la visuale e la struttura di gioco, lo spirito di *Kick Off* resta lo stesso. Il controllo della palla è quasi come quello dei titoli precedenti e in più c'è la possibilità di diminuire l'effetto della palla staccata dai piedi. Le trovate originali sono tante, e tutte contribuiscono nel loro piccolo a creare un gioco di calcio nuovo ed emozionante. Il realismo, come detto, è molto alto e, insieme all'elevata dose di spettacolarità, riescono a creare molto bene quegli episodi di gioco che siamo abituati a vedere e a compiere solo nella realtà. A parte i difetti precedentemente esposti, il gioco è sicuramente un buon prodotto, adatto a tutti quelli che cercano una simulazione sportiva in grado di trasmettere entusiasmo e spirito di competizione.

CURVA INTERESSE PREVISTO

giunta ai propri assi, ogni squadra si differenzia dalle altre anche per esperienze e propensioni tecniche e tattiche. Il risultato è che, se si preferisce giocare in difesa e colpire di rimessa, sarà meglio scegliere una formazione come quella italiana, in cui i difensori e i mediani riescono molto bene a fermare gli attacchi avversari. Un altro fattore che mi ha colpito in maniera positiva sono gli schemi selezionabili nei calci piazzati: ogni volta che si tira una punizione o un calcio d'angolo è possibile scegliere di avvalersi di un dei tiri memorizzati, i quali prevedono traiettorie e spostamenti particolari. Sfortunatamente, l'ottimo concetto del gioco è stato rovinato da alcune imperfezioni nella programmazione, come la poca cura degli effetti grafici, la non elevata velocità d'azione e un'incerta preparazione dei portieri. Non di rado la palla si sovrappone agli sprite dei giocatori e alla rete della porta, lo scorrimento dello schermo è incerto e l'azione subisce dei rallentamenti quando ci sono troppi omini sullo schermo. Inoltre, la velocità non è certo frenetica come nelle versioni per console, i portieri alternano interventi esaltanti con altri sconcertanti e il sonoro assomiglia più a un disco che si è incantato che a un coro di incoraggiamento che segue la partita. Nonostante ciò, i lati positivi riescono ad avere la meglio e il gioco si rivela di buona qualità.

Antonio Loglisci

Le uscite del portiere sono imprevedibili e spesso un po' troppo avventate e, di riflesso, può sembrare troppo facile segnare. Tuttavia, questo non vuol dire che siano delle frane, anzi...

NB nota bene

Se amate questo tipo di visuale, non potete non acquistare anche il glorioso *Emilyn Huges International Soccer*, il bellissimo gioco che per primo mise a disposizione del giocatore un gran numero di colpi. Se preferite un titolo relativamente più recente e vi fanno impazzire le reti che si gonfiano, potete prendere in considerazione anche il buon *World Cup '90* della nostrana Genias, con il quale è possibile mutare le sorti del passato mondiale che ci ha lasciato l'amaro in bocca. Infine, è quasi un dovere annoverare in questo box una delle simulazioni calcistiche più belle, giocabili e realistiche che siano mai apparse sui monitor dell'Amiga, vale a dire l'incontrastabile, l'indefinibile e insuperabile *Goal*, attuale K-parametro.

WORLD USA 94

Nel momento in cui sto scrivendo questa recensione non mi è consentito sapere quali sono le finaliste di Usa '94. Malgrado questo, le partite che ho disputato con il gioco ufficiale dei Mondiali hanno visto primeggiare la nostra Nazionale...

Italy
1 G. Martinelli
2 A. Guida
3 M. Piai
4 G. Ottone
5 M. Oliiere
6 G. Pelanconi
7 P. Riboldi
8 L. Sabbadin
9 Z. Rossi
10 A. Venturini
11 A. Quagliato
12 L. Salice
13 A. Monteverdi
14 G. Scarlatti
15 G. Marango
16 P. Vittoria
17 G. Franco
18 M. Proia

In mezzo agli innumerevoli titoli di calcio che ci sommergono nei periodi come questo, c'è sempre una versione ufficiale che spera in qualche modo di prevalere sugli altri. Non è poi un grande vantaggio perché, nonostante la grande spinta pubblicitaria su cui può contare, fino a oggi nessun gioco con tali privilegi è stato in grado avere ragione del difficile mercato delle simulazioni calcistiche. Prima di sparare sentenze mi sembra giusto analizzare i vari elementi che compongono il quadro complesso di questo gioco.

È appena il caso di segnalare che il titolo basa la sua longevità sul solo Campionato Mondiale, che può essere giocato sia nella sua versione ufficiale che in quella personalizzata. Quello che invece mi preme sottolineare è l'alto numero di opzioni disponibili, che permettono di cambiare il gioco in quasi tutti i suoi aspetti.

Prima di tutto è possibile impostare le caratteristiche marginali del match, cioè prendendo tutte quelle decisioni che riguardano la durata di ogni tempo, la presenza del fuorigioco e della regola del retropassaggio, la velocità di gioco, l'intensità dell'effetto palla-calamita, le condizioni atmosferiche e la presenza del radar. In secondo luogo è possibile impostare il gioco dal profilo tecnico-tattico, potendo intervenire sugli equilibri della squadra con ben tre sezioni. In una prima si possono selezionare gli undici giocatori titolari e le riserve in base alle caratteristiche che li differenziano e personalizzano. Nella seconda sezione non è solo possibile scegliere il modulo di gioco da adottare, ma anche crearsene di propri con l'apposita griglia. Mentre per i possessori di Amiga può sembrare normale, per gli utenti PC questo rappresenta il primo esempio di gioco con l'editor delle tattiche. Il suo funzionamento è abbastanza semplice e si può facilmente riassumere nel modo seguente: il campo è diviso in nove aree che rappresentano le possibili posizioni della palla, in base alle quali si devono posizionare i propri giocatori. Naturalmente si devono seguire alcuni principi di coerenza, nel senso che gli spostamenti dei giocatori devono rispettare, per quanto possibile, il modulo di schieramento di partenza. La sistemazione dei giocatori va anche effettuata per quegli episodi in cui il gioco riprende da un calcio da fermo, come un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo. Ma non è tutto, dato che è possibile impartire degli ordini ai singoli giocatori circa la vastità della loro zona di intervento.

Il vero guaio di questo titolo è di essere uno dei tanti, che non presenta niente di nuovo e che non ha niente di particolarmente divertente da offrire

Se tutto ciò vi sembra allettante, sappiate che c'è dell'altro, ovvero tutte le scelte che si possono prendere nella terza e ultima sezione che riguarda l'impostazione strategica del gioco. Questa consiste nella scelta e nella creazione degli schemi di gioco, ossia quei particolari spostamenti incrociati e sincronizzati di alcuni elementi della squadra, più volte provati in allenamento, che permettono loro di agire con precisione e incisività maggiori. Ricrearli con questa sezione è semplice e divertente. Infatti, uno schema è composto da tre istanti nei quali si possono impartire i seguenti ordini a tre giocatori: effettua il passaggio, muoviti in

***Sopra**, selezionare gli uomini giusti è un'operazione tutt'altro che marginale. È da loro che dipende la buona riuscita degli schemi di gioco.*
***A sinistra**, ogni volta che un giocatore subisce un fallo si contorce sul campo in un modo piuttosto inquietante.*

CUP

In alto, i gol sono sempre accompagnati da immagini che ritraggono l'euforia dei tifosi assiepati sugli spalti.

A sinistra, la sezione degli schemi rappresenta la più grande novità di questo gioco. Oltre a essere molto semplice, risulta davvero utile sotto il profilo strategico.

Genere Sportivo
Casa US Gold
Sviluppatore Interno

- Sezioni tattiche perfette
- Buona realizzazione grafica

- Struttura poco convincente
- Poca sostanza

Versione PC

Per giocare a *World Cup USA 94* avete bisogno almeno di un 386SX a 25MHz, anche se, come al solito, è preferibile usare un processore superiore per raggiungere una buona giocabilità. Sono richiesti almeno 2 Mega di RAM. Il gioco occupa circa 5 MB di spazio sull'hard disk e supporta le principali schede audio: Roland, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum e Ad Lib. È inoltre consigliato l'uso del joystick, anche se è comunque possibile giocare con la tastiera.

E dire che in questo gioco avevo riposto tante speranze! Le tattiche, gli schemi, le numerose opzioni... insomma, tutto quello che precede la partita fa alzare l'interesse per questo gioco in maniera esagerata, che purtroppo crolla in modo disastroso una volta che inizia il match. Con questo non voglio dire che le opzioni sono il cavallo di Troia della situazione, in quanto illudono il giocatore per convincerlo a installare sull'hard disk un titolo che non merita eccessive attenzioni, ma d'altro canto è anche difficile smentire una tesi del genere. È strano come un gioco senza difetti grossolani non sia in grado di ottenere successo, ma in fin dei conti sotto un aspetto dignitoso ci deve essere una sostanza di pari livello, altrimenti i risultati sono questi. E non sono certo buoni!

CURVA INTERESSE PREVISTO

quella posizione e mantieni la posizione. Dalla combinazione dei vari ordini e dal susseguirsi dei tre istanti prende forma lo schema. La sua efficacia dipenderà sia dalla logica dei movimenti che dalle caratteristiche dei tre giocatori che lo compiono.

Tutte queste scelte hanno certamente il loro peso, ma in campo la dote che conta di più è la capacità di trasferire le proprie idee di gioco agli sprite della propria squadra per mezzo del joystick. È qui che si pesa la vera sostanza del gioco e se ne decide il valore. E bisogna dire che questo *world Cup USA 94* è dotato di una buona sostanza, almeno quanto che riguarda l'impostazione grafica e il sistema di controllo. La visuale è dall'alto, ma i giocatori non sembrano essere stati rimpiccioliti più di tanto e, in definitiva, le proporzioni consentono di giocare abbastanza bene. I colpi a disposizione sono i soliti tiri e passaggi, conditi da colpi aerei e acrobazie varie che danno un tocco di classe al tutto.

Nonostante l'accettabilità di questa struttura, il gioco è insipido, sembra di averlo già visto e non fa certo sorgere paragoni con i titoli più famosi. Il vero guaio di questo titolo è di essere uno dei tanti, che non presenta niente di nuovo e che non ha niente di particolarmente divertente da offrire. L'impostazione della manovra si riduce semplicemente a quattro passaggi e un tiro in porta, e quest'ultimo è quasi sempre conveniente scoccarlo da fuori area, sfruttando quei due o tre trucchetti per metterla dentro. C'è poi il problema della velocità di gioco, che rende *World Cup USA 94* ingiocabile a ogni suo livello. È un vero peccato dover dire queste cose dopo aver apprezzato le diverse originalità delle sezioni pre-partita. Ancora una volta, l'essere il prodotto ufficiale di una manifestazione sportiva non ha giovato per niente.

Antonio Loglisci

Se vi vanno bene i giochi di calcio anche senza la manifestazione sportiva del Mondiale, potete sicuramente prendere in considerazione i due titoli più belli e giocabili disponibili: *Goal!* e *Sensible Soccer*. Entrambi sono stati convertiti in maniera impeccabile dalla versione Amiga e tutti e due offrono un gran divertimento abbinato a una giocabilità magnifica. L'unica cosa che li distingue è l'immediatezza e il realismo, ma per non sbagliarvi potete tranquillamente acquistarli entrambi, magari approfittando della raccolta della Empire Soccer, *World Cup Year 94*, che potete trovare su questo numero di K.

WORLD CUP YEAR 94

Genere Sportivo
Casa Empire Software
Raccolta

• I 4 migliori titoli del genere a un prezzo conveniente

• Qualcuno potrebbe preferire titoli nuovi

K VOTO 900 PC

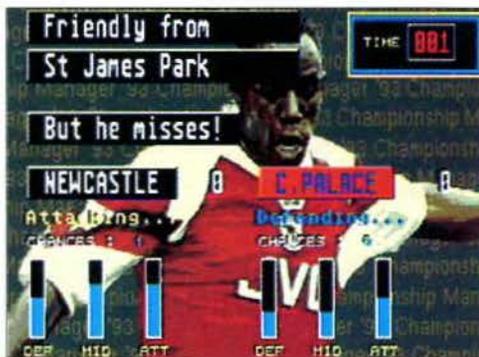
Utile. Questa la prima parola che mi viene in mente a proposito di *World Cup Year 94*. Utile perché raccoglie i quattro migliori titoli del genere e li ripropone a un prezzo conveniente. Utile perché, in un periodo come questo inflazionato dai mondiali di calcio, potrebbe spingere molti giocatori che solitamente non hanno preso in considerazione le simulazioni calcistiche ad avvicinarsi al genere.
Nonostante sia passato un po' di tempo dall'uscita di questi giochi, non mostrano affatto segni di invecchiamento (anche perché in fondo sono tuttora i migliori del genere) e possono sfidare a testa alta la concorrenza. L'Empire Software ha giocato bene le sue carte e, è proprio il caso di dirlo, ha colto la palla al balzo. Mossa azzeccata, Empire!

Versione PC

Il gioco risiede su tre dischi: due ad alta densità e uno normale e, una volta installato, occupa 6,7 Mega sull'hard disk. Sono richiesti almeno 640K di RAM anche se sono consigliati almeno 2 Mega. Per quanto riguarda le schede sonore, sono supportate Roland, AdLib e SoundBlaster. Un discorso a parte va fatto per il joystick: se volete veramente godervi *World Cup Year 94*, procuratevene uno, perché è caldamente consigliato.

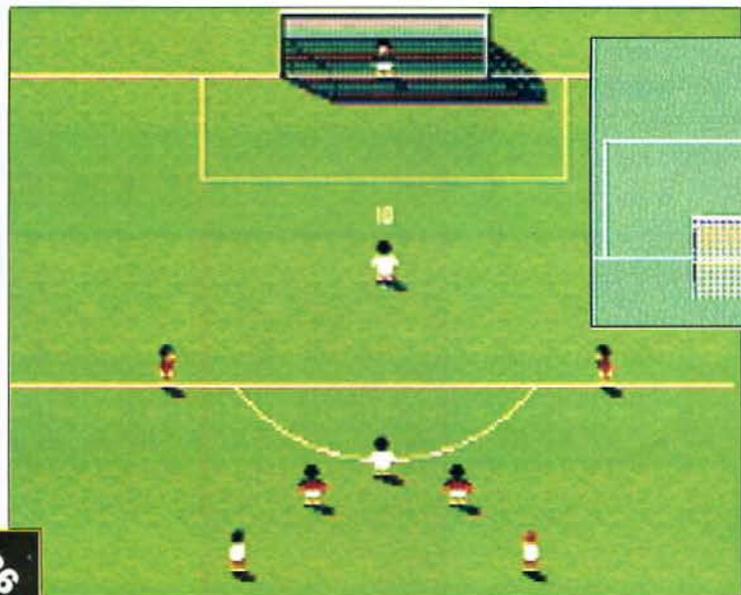
Versione Amiga

Stesse considerazioni, stessi pregi. Probabilmente su Amiga i giochi in questione risultano un filo più giocabili, perciò l'acquisto è altrettanto, se non di più, consigliato.

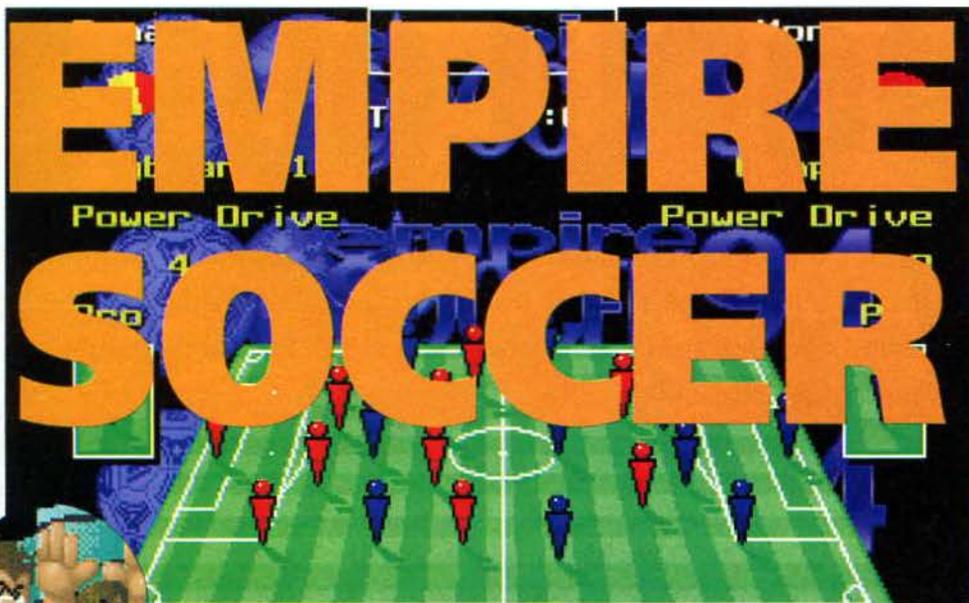
Striker è una simulazione calcistica che propone un'inusuale visuale che utilizza i vettori per rappresentare le linee del campo.

Championship Manager 93/94 simula tutti gli aspetti manageriali del mondo calcistico, con tutti i dati degli ultimi due anni.

In pieno periodo dei mondiali, c'è chi lancia prodotti nuovi e c'è chi invece si affida alla garanzia di titoli dal successo già collaudato, come il seguito di *Kick Off 2*. Quello della Empire Software è però un caso a parte, visto che pubblica un nuovo gioco e una raccolta delle più belle simulazioni calcistiche.

A quanto pare, l'Empire Software ha deciso di spremere a fondo l'evento mondiali e, non contenta di aver pubblicato il discreto *Empire Soccer* (la cui recensione si trova su questo stesso numero di K), lancia anche questo *World Cup Year 94*, ovvero una raccolta che... raccoglie, appunto, i migliori titoli calcistici per PC o Amiga usciti finora. I tre giochi in questione sono *Sensible Soccer European Champions, Goal, Striker* e *Championship Manager 93/94*. I primi tre sono delle simulazioni calcistiche prettamente arcade, mentre l'ultimo simula unicamente la parte manageriale.

Occupiamoci più da vicino dei quattro titoli. *Goal* è il migliore dei quattro, mentre *Sensible Soccer* viene secondo... accidenti, lo sapevo, la solita storia: metà dei lettori concorda con quanto detto, mentre l'altra metà preferisce il gioco di John Hare. Fortunatamente, grazie a questa nuova raccolta, sarà possibile apprezzare tutti e due i prodotti, magari scoprendo che si equivalgono e che non esiste vincitore. Comunque sia, per essere imparziale (almeno ci provo!), bisogna dire che il titolo della Sensible Software è più veloce e frenetico, forse anche più istintivo, mentre *Goal* è più strategico e "riflessivo". Inoltre, mentre il primo è a scorrimento verticale, nel secondo è possibile scegliere tra il campo verticale e quello orizzontale, oltre ad altre numerose opzioni. *Striker* ha invece meno pretese, nel senso che non combatte per guadagnarsi il titolo di miglior gioco del genere, ma è comunque discretamente giocabile e propone un'innovativa (o almeno così era al tempo in cui uscì) visuale aerea, con le linee rappresentate da vettori. L'azione è però forse un po' troppo veloce, almeno per i miei gusti, e la scena risulta confusa a causa dell'eccessiva grandezza degli sprite. L'ultimo gioco, *Championship Manager*, simula a fondo ogni aspetto manageriale, dalle tattiche ai trasferimenti, ed è completo di tutti i dati delle stagioni calcistiche 1993/1994. Si tratta quindi di un prodotto apprezzabile dai più appassionati di statistiche che preferiscono usare la materia grigia piuttosto che l'abilità col joystick, anche se il fatto che sia incluso in questa raccolta potrebbe fornire la scusa giusta agli smanettoni per darci una sbirciata.

Sensible Soccer VS *Goal!*: ora, finalmente, gli appassionati del genere sportivo potranno acquistare i due migliori titoli calcistici per computer e apprezzarli entrambi senza pregiudizi.

Paolo Verri

EMPIRE SOCCER

Alcuni anni fa, l'attenzione degli amanti dei giochi sportivi fu monopolizzata da *Microprose Soccer*, un titolo altamente giocabile e basato su una visuale piuttosto spettacolare per i tempi. La sua fortuna non durò a lungo, perché poco dopo apparve *Kick Off*. E il resto è storia.

Il mondo del divertimento è in continua evoluzione ed è sempre bene accetto un gioco che introduce qualcosa di nuovo, un'idea originale, un concept innovativo. Quelli della Graftgold, purtroppo, non devono essere di quest'idea, visto che nel loro nuovo titolo hanno usato la visuale che rese celebre *Microprose Soccer*, cioè la famosa vista dall'alto con gli sprite dei giocatori di dimensioni notevoli, che è stata chiaramente sorpassata da quella di *Kick Off* e *Sensible Soccer*.

Oggi, nonostante l'evoluzione abbia scartato in modo del tutto naturale questo tipo di impostazione, gli anacronistici programmatori della Graftgold ci offrono questo nuovo gioco di calcio ispirato al Campionato Mondiale attualmente in corso, presentandolo come il titolo che dovrebbe far rinascere un concetto di gioco troppo presto abbandonato. A dire il vero, alla luce di un'analisi veloce, è anche possibile dar loro ragione. Infatti, l'azione di gioco appare frenetica, coinvolgente e divertente oltre che immediata.

La possibilità di giocare con l'effetto palla-incollata al piede o meno rende facile a tutti impadronirsi al meglio del sistema di controllo, dal canto suo buono e completo. Esso comprende infatti un notevole pacchetto di interventi di gioco che, oltre a quelli che siamo abituati a usare nei titoli recenti, presenta delle curiose mosse speciali, quasi in stile cartone animato. Per farla breve, nel corso della partita e con una frequenza stabilita dal computer, è possibile effettuare uno dei sei interventi speciali, selezionabili prima dell'inizio della partita, che per alcuni istanti rendono la via del gol totalmente spianata.

Se si guarda il gioco con un occhio critico, se si preme il dito contro quei cardini che sembrano solo in apparenza dei punti di forza, se infine si effettua un'analisi più profonda, è facile rendersi conto dell'assenza di originalità e della sua realizzazione approssimativa. Dietro la discutibile scelta di impostazione strutturale si celano infatti alcuni difetti madornali, primo di tutti lo strano sistema di scorrimento dello schermo, che a volte si dimentica di entrare in funzione, e che inizia a seguire l'azione solo quando il giocatore con la palla è arrivato al limite estremo dello schermo. Eppure, quando gli omini entrano in campo il gioco sembra divertente oltre che bello, e inizialmente lo è davvero. Ogni volta che si colpisce la palla di testa, ogni volta che la si indirizza la porta avversaria con una rovesciata o un super-tiro, sembra di giocare con un buon gioco. Sembra!

Antonio Loglisci

Genere Sportivo
Casa Empire Software
Sviluppatore Graftgold

- Realizzazione grafica OK
- Carina l'idea dei colpi speciali

- Struttura di gioco anacronistica
- Giocabilità minata dai difetti dello scrolling

Versione PC

È richiesto un 386 e per godere di uno scrolling accettabile è meglio possedere una VGA veloce. Il programma necessita di 570 K di memoria base disponibile e occupa solamente 1,4 Mega sull'hard disk (in realtà sarebbe possibile giocarlo anche da dischetto). Le schede supportate sono Roland, SoundBlaster e AdLib, mentre è vivamente consigliato un joystick se si vuole riuscire a giocare in maniera degna. La programmazione non è su livelli eccezionali e su PC, ormai, è lecito attendersi di più.

Versione Amiga

L'uscita è imminente e probabilmente lo scrolling è destinato a migliorare notevolmente. Per quanto riguarda la giocabilità è nota la superiorità dei joystick digitali su quelli analogici, perciò...

K VOTO

650 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

La cosa che può sorprendere è che non è difficile trovare degli aspetti positivi in questo gioco. La grafica, per esempio, è davvero bella e curata, oltre che colorata molto bene. Così anche i diversi colpi a disposizione, compresi quelli speciali, che consentono di giocare liberamente, utilizzando il gesto atletico che più si preferisce. Purtroppo, il difficile è non notare come questi elementi non siano sufficienti a coprire le pesanti incertezze che gravano sul resto del gioco. Capisco la difficoltà di creare prodotti originali e migliori di quelli in circolazione, ma non trovo spiegazioni plausibili alla ricerca del progresso condotta con strumenti rudimentali e ormai superati e abbandonati.

CURVA INTERESSE PREVISTO

La grafica di *Empire Soccer* non è niente di particolare e ricorda molto, forse troppo, da vicino *Microprose Soccer*.

L'eccessiva grandezza degli sprite ogni tanto può creare dei problemi, soprattutto quando bisogna fare un cross sottorete.

L'entrata in campo delle squadre rappresenta un momento emozionante, peccato che il gioco non rispetti le attese.

Genere Strategia
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Bullfrog

• Ottima intelligenza artificiale
• Longevità assicurata
• Numerose opzioni

• Molto lento
• Conversione non brillante
• Assenza di commento sonoro

Versione Macintosh

Populous II **gira su tutti i Macintosh a 256 colori con almeno 4 Mb di RAM e System 6.07 o successivi. Su tutta la fascia di modelli dotati di microprocessore 68030 lo scrolling è abbastanza lento. Si consiglia, per poter gustarsi il gioco al massimo, un Quadra o macchina dotata di 68040.**

POPULOUS 2

Gli dei crearono l'uomo. L'uomo creò i computer. I computer diedero all'uomo la possibilità di diventare un dio. Tutto questo succedeva circa due anni fa per i possessori di PC. Ora è il momento divino per il Macintosh!

A distanza di pochissimi mesi dall'uscita del primo gioco divino per Macintosh, ecco che appare in tutto il suo splendore *Populous II*. Questo sequel riesce nel difficile compito di superare brillantemente il suo predecessore sotto tutti gli aspetti, anche se l'obiettivo e l'idea alla base del gioco rimangono immutati. La popolazione di ogni mondo, all'inizio della partita, sarà divisa in due fazioni uguali e contrapposte: una sarà formata dai vostri fedeli, l'altra di seguaci del vostro avversario. Inutile dire che riuscirete a completare la partita solo quando, con le buone o con le cattive, avrete convertito tutta la popolazione ai vostri capricci. La trama subisce delle lievissime mutazioni, che vi permetteranno non solo di diventare un dio capace di condizionare la vita di un intero pianeta, ma anche di rivaleggiare con Zeus in persona, col preciso scopo di fargli le scarpe e sottrargli la poltrona di Re dell'Olimpo. Subito dopo aver installato il gioco, potrete creare una divinità personalizzata a vostra immagine e somiglianza. Questa opzione non è puramente estetica, ma condizionerà lo svolgimento della partita. Se, infatti, opterete per un dio caratterizzato da un viso imberbe e un'espressione spaurita, anche il vostro oppositore si dimostrerà impacciato e meno guerrafondaio. Se sceglierete invece un dio barbuto e famelico, vi scontrerete con un avversario suo pari. All'inizio di ogni nuova partita potrete definire tutte le caratteristiche del nuovo scenario e la lista delle azioni permesse.

Nelle prime partite, per esempio, l'unico disastro che potrete causare ai fedeli del vostro oppositore sarà una "misera" colonna di fuoco che si esaurirà solo dopo aver bruciato un buon numero di abitazioni. Scenario dopo scenario, con l'accumularsi della vostra esperienza simbolicamente raffigurata da un numero di saette, aumenterà il numero di interventi che potrete esercitare nel gioco. *Populous II*, rispetto al suo illustre predecessore, vi mette a disposizione un numero enorme di disastri: terremoti, inondazioni, saette, tempeste e colonne d'acqua sono solo alcuni dei simpatici "scherzetti" che potrete giocare al vostro avversario. La grafica è stata decisamente migliorata e sicuramente vi stupirete per il livello di dettaglio. La longevità è assicurata da numero enorme di scenari e dall'intelligenza, sempre più brillante, del vostro nemico. Purtroppo troverete deludente la totale mancanza di un qualsiasi sottofondo musicale. La conversione da PC a Mac non è del tutto esente da difetti: se dal punto di vista estetico questa volta non abbiamo nulla da dire, la lentezza del programma rivela però una conversione un po' frettolosa. Se *Populous II* girava in maniera più che dignitosa sul glorioso Amiga, come è possibile che la versione Macintosh necessiti di un Quadra per essere fluida?

In conclusione, *Populous II* rimane un gioco molto originale e giocabile, anche se, inevitabilmente, perde un po' del fascino dell'originale...

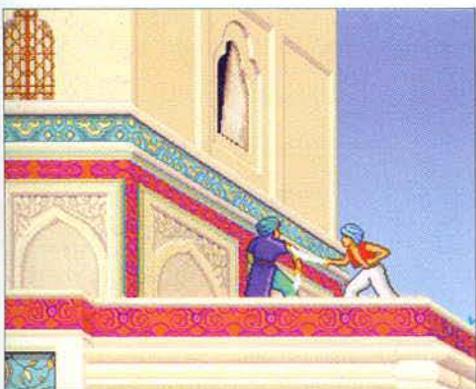
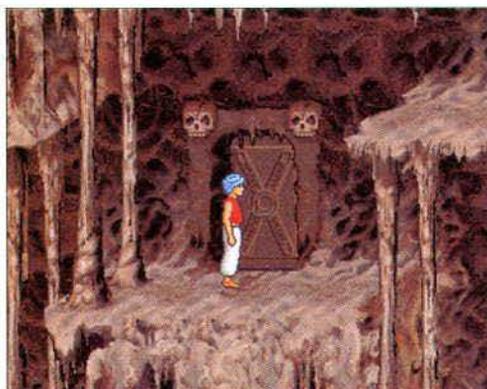
Massimo Triulzi

Populous 2 **vanta una grafica molto curata e un'interfaccia utente migliore di quella del titolo originale. Nonostante cominci ad avere i suoi annetti, rimane un grande gioco che difficilmente verrà superato in qualità, se non da un eventuale** ***Populous 3...***

PRINCE OF PERSIA 2

SHADOW AND FLAME

K Gioco · K Grafica

In un anno, il nostro ormai famoso principe sponsorizzato dalla Broderbund ha avuto il tempo di preparare le valigie e trasferirsi dalla piattaforma DOS alle macchine della mela. Un anno è sicuramente un sacco di tempo, ma pare che i risultati ripaghino ampiamente dell'attesa.

Per riuscire a salvare la vostra bella dalle grinfie del Visir Jaffar dovrete aprirvi la strada a colpi di spada.

"Lasciate ogni speranza, o voi ch'entrate!": ogni porta di *Prince of Persia II* può nascondere insidie mortali...

Tempi duri per i principi, specie se innamorati di capricciose principesse incapaci di riconoscere il loro amato. Immaginate di andare a trovare la vostra fanciulla e di trovarla con un altro. Storie di tutti i giorni, ma non così comuni se considerate che la persona con cui la vostra bella giace teneramente abbracciata è a vostra totale immagine e somiglianza. Il vostro avversario, comunque, non è cambiato: il perfido visir Jaffar, potente mago, ha operato un incredibile incantesimo sulla sua persona e si è trasformato in una perfetta vostra copia. Questa è la storia accaduta al nostro povero principe dopo soli undici giorni di serenità meritatamente vissuti dopo le peripezie del primo, meraviglioso episodio di questa ormai mitica saga. Veniamo al gioco. Senza alcuna riserva, è un capolavoro. Se potevamo trovare dei difetti al suo illustre predecessore *Prince of Persia*, cosa comunque ardua, potevamo imputargli di essere un po' troppo statico e ripetitivo nello sviluppo di gioco.

Con *Prince 2 - Shadow & Flame* il discorso cambia, e non poco. Il gioco si sviluppa in tantissimi scenari: interni di palazzi, caverne, spiagge e persino in aria, dove il nostro eroe si troverà al comando di un fiammante tappeto volante. Gli enigmi che incontreremo nel nostro lungo, veramente lungo questa volta, viaggio saranno così tanti e diversificati che avremo a tratti l'impressione di giocare un'avventura. Le sezioni arcade, tipiche del primo episodio, sono infatti magistralmente intervallate da prove di grande intelligenza. I personaggi che si opporranno al nostro passaggio risulteranno molto più astuti e spesso ci si troverà a cercare il modo di eluderli con furbizia più che con la solita spada.

Non si può non notare, dopo soli pochi minuti di gioco, che *Prince of Persia 2* è notevolmente più difficile del suo predecessore, anche se mai frustrante.

Infine, l'animazione del principe, pur essendo impercettibilmente meno fluida del primo episodio, ha guadagnato un buon numero di mosse che starà a noi sfruttare in maniera adeguata. Altra innovazione è l'uso della magia: in situazioni di estrema emergenza potremo far temporaneo ricorso a diabolici espedienti magici, come quello di comandare la nostra ombra, del tutto invulnerabile a spade e cadute, mentre il nostro corpo giace addormentato. Infine, le pozioni che incontreremo nel nostro girovagare non si limiteranno al solo rifornimento di punti vita, ma ci potranno regalare anche qualche abilità del tutto inimmaginabile.

Un gioco davvero meraviglioso e una conversione da PC che deve essere considerata dalle altre case produttrici di software per Macintosh come un punto di riferimento. Nessun segno di rallentamento, né la solita grafica a cubettoni rivelerà al giocatore le origini DOS di questo gioco. La grafica, che su PC usava il solito standard a 320x200, è stata meravigliosamente ridisegnata in 640x400 a 256 colori. Uno dei più bei giochi mai realizzati per Macintosh. Imperdibile.x

Le guardie del Visir tenteranno in ogni modo di ostacolare il vostro cammino verso la fine del livello.

Massimo Triulzi

Genere Avventura dinamica
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Broderbund

- Graficamente eccelso
- Incredibilmente vasto e longevo
- Mai ripetitivo
- Accompagnamenti audio ottimi
- Giocabilissimo

- Occupa molto spazio su Hard Disk
- Non darete più esami per un lungo periodo

Versione MAC

Prince of Persia II **gira su qualunque Macintosh a 256 colori con almeno 4 MB di RAM e System 6.07 o superiori. Occupa ben 16 MB di spazio su HD e la procedura di installazione richiede un bel po' di tempo. Malgrado le indicazioni della casa madre, si consiglia un Macintosh abbastanza veloce per godere appieno della fluidità di gioco, anche se, per i meno fortunati, si potrà sfruttare la solita opzione schermo a francobollo.**

Sembrava impossibile riuscire a migliorare qualcosa di già perfetto ed invece la Broderbund è riuscita a regalarci un capolavoro indimenticabile. Altissima giocabilità, grandissimo divertimento e longevità assicurata in un gioco che si può anche premiare come migliore conversione mai fatta per Macintosh da un gioco nato per PC. E poi ancora: fa il caffè e non sporca e... mi sto strappando gli ultimi capelli. COMPRATELO!

CURVA INTERESSE PREVISTO

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO 02/93506782 02/93505280
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO:
9,00 - 12,30 /15,30 - 19,00
APERTO IL SABATO

Si raccomanda lo spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:

- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

OFFERTE SPECIALI PER AMIGA 1200/4000

FINO AD ESAURIMENTO STOK

VIPER 68030 Accelleratore A1200	369.000
Hard Disk 120Mb 2,5 per A1200	550.000
Hard Disk 80Mb 2,5 per A1200	420.000
Hard Disk 180Mb	650.000
Scanner Manuale AGA Compatibile B/N	269.000
Scanner Man. AGA Compatibile Colore	550.000
CD Doppia Sessione per A4000	570.000
CD Doppia Sessione per A1200	599.000
Monitor Multiscan per A1200/A4000 Stereo	749.000
Coprocessori Matematici 6882 40Mhz	199.000
Coprocessori Matematici 6882 50Mhz	299.000
SIMM 32 Bit 4Mb per A4000 o per Espansioni A1200	350.000
Overdrive per collegare HD 3,5" ad A1200	299.000
Drive Esterno A 500/600/1200/2000/4000	129.000
Clarity 16 Digitizer Audio Comp. A1200/4000	269.000
Interfaccia Midi	39.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYMANITE*

2 MB RAM
KICKSTART 3.0 - CHIP AA

- WORDWORTH 2.2 - AGA: PROGRAMMA DI SCRITTURA ITALIANO CONDIZIONARIO...!
- DPAINT 4.5 - AGA: PROGRAMMA DI DISEGNO E AMINAZIONE POTENTE...!
- PRINT MANAGER: PROGRAMMA PER OTTIMIZZARE STAMPA...!
- OSCAR E DENNIS (SI, GLI STESSI DEL CD32!!!)

IN PIÙ, SOLO DA NEXT COMPUTERS: 37 GIOCHI IN OMAGGIO + DISCO UTILITY - (O JOYSTICK)
L. 719.000

* ATTENZIONE!!! OFFERTA LIMITATA, VALIDA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

DISPONIBILI SCHEDE ACCELERATRICI PER L'AMIGA 4000!

68040, 28 MHz
L. 1.199.000

68040, 33 MHz
L. 1.499.000

CONNER HD 3,5"IDE

Capacità	accesso	cache	prezzo cad.
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 529.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

CONNER HD 3,5" SCSI

Capacità	accesso	cache	prezzo cad.
40 MB	15 ms	16 kB	L. 300.000
170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 499.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

AMIGA 4000/40

6 MB RAM
130 MB HD

L. 3.799.000

AMIGA 4000/30

4 MB RAM
130 MB HD

L. 2.499.000

Spedizioni veloci in tutta Italia!!

PER POSTA:
PACCO ESPRESSO ASSICURATO, L. 11.000 (1 SETTIMANA)

PER CORRIERE:
UPS ALIMONDO
L. 21.000
(2 GIORNI MASSIMO!!)

T-RACER

Un'immagine del secondo livello del primo mondo: i nemici possono colpirvi con dei razzi montati in cima al corpo centrale della nave.

La schermata bonus appare sullo schermo di un Game Gear taroccato: dovrete azzeccare i passaggi e andare il più avanti possibile.

È un periodo abbastanza felice per gli amanti degli sparatutto su Amiga: questo *T-Racer*, oltretutto, è un prodotto tutto italiano, della stessa casa del già celebrato *Nippon Safes Inc.* La programmazione è sicuramente ok, ma per quello che riguarda l'originalità...

Diciamocelo, ormai siamo abituati a frasi del tipo: "Nonostante sia un prodotto italiano è di buon livello" o "Non male per un gioco nostrano", una forma quasi di "razzismo" nei confronti dei prodotti videoludici del Bel Paese che è soltanto in parte giustificata dalla qualità, spesso non eccelsa, dei giochi usciti finora in Italia. Qualità, comunque, che è il prodotto di una scelta precisa: quella di far uscire prodotti a basso costo (e quindi a basso budget) con scadenze fisse e regolari, un po' come un fumetto o una rivista. Produrre grandi titoli è difficile, per questioni organizzative, economiche e anche, in parte, di esperienza nel campo (in cui sicuramente i nostri colleghi d'oltremanica o d'oltralpe hanno ancora qualcosa da insegnarci).

Comunque sia, *T-Racer* è un bel gioco e basta, e non ha alcuna importanza dove sia stato prodotto o realizzato. Anche se i debiti con *Project-X* si vedono fin dalle prime schermate e si preannunciano fin da quella "lineetta" nel titolo... Il primo livello, in particolar modo, colpisce per la grafica presa "a prestito" dai fondali in super-parallasse di *Lionheart* e dagli sprite dello sparatutto firmato Team 17.

Genere Sparatutto
Casa Dynabyte
Sviluppatore Virtual Dreams

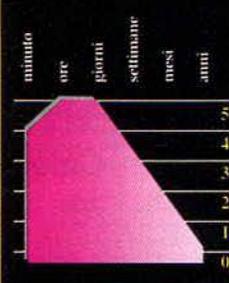
- Grafica spettacolari
- Sonoro ben realizzato
- Giocabilità immediata
- Buona longevità

- Un po' monotono
- Manca della più pallida idea di originalità

Versione Amiga

***T-Racer*, nonostante le sue dimensioni e la sua longevità, ha il vantaggio di risiedere su soli due dischetti e, oltretutto, è installabile su hard disk tramite alcune semplici istruzioni da sostituire nella Startup-Sequence (il manuale è molto chiaro al riguardo). Il gioco richiede un Amiga con almeno 1Mb di memoria ed è stato provato con successo su Amiga 500 (con Kickstart 1.2 e 1.3), Amiga 500 Plus, Amiga 600, Amiga 1200 e 4000/30. La grafica e il sonoro fanno generalmente onore al computer su cui girano, con musiche sempre ben realizzate e fondali ricchi di colori e di livelli di parallasse. La giocabilità e il sistema di controllo sono sufficientemente buoni e ben calibrati.**

Ci sono alcune considerazioni da fare: l'astronave ha molta inerzia fin dall'inizio e manovrarla con perizia è una vera sfida (ma certamente non in senso negativo: la difficoltà è voluta); i mostri di fine livello sono un po' troppo debolucci (se riuscite a procurarvi un'arma speciale), inoltre i livelli hanno dei bei fondali, anche se un po' ripetitivi, e generalmente l'azione non è molto varia. Si tratta, comunque, di un buon esperimento e di un prodotto su cui vale la pena spendere qualche decina di carte da mille, se siete appassionati del genere e se avete adorato il grande *Project-X*. Speriamo che arrivi presto un *T-Racer 2* con vere innovazioni e con una giocabilità più profonda e originale.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non che ci sia molto da dire riguardo alle meccaniche di gioco: sono molto classiche e non stupiranno per la loro brillante originalità. Siete a bordo di un'astronave che ha una certa quantità di energia, può montare diverse armi, rendersi invulnerabile per un po' di tempo e raccogliere power-up e armi speciali temporanee, e il vostro scopo, naturalmente, è quello di distruggere più astronavi nemiche possibile. Interessante lo schermo bonus che incontrerete ogni due livelli, una sorta di prova di destrezza in soggettiva che vede il giocatore protagonista di una frenetica corsa ambientata in un labirinto visualizzato sullo schermo di un "simil" Game Gear. Il tutto ricorda un po' quel vecchio coin-op di Guerre Stellari con l'assalto alla Morte Nera in wireframe...
Gli amanti del genere potranno senz'altro apprezzare il titolo, visto che la difficoltà e la giocabilità sono ben calibrati, ma se siete alla ricerca di qualcosa di nuovo e originale, vi conviene cercare altrove.

Yuri Abietti

Qui sopra, potete ammirare la grafica del secondo livello. Veramente interessante, non trovate?

Programma professionale per PC-DOS con hard disk e d.d. da 3,5'

TOTOCAMPIONATO

1995

CAMPIONATI DI CALCIO DI SERIE A-B-C1-C2

Calendari preinseriti - Classifiche estese - Pronostici automatici per tutte le partite

TOTOCALCIO

Schedine settimanali con Picchetto tecnico automatico, colonna base,variante e sorpresa.
Ordinamento per terzine - Pronostico con 3 fasce filtro - Analisi colonne vincenti - quote

TOTOGOL

Pronostici settimanali automatici per il nuovo giuoco - Formazione della schedina
Ordinamento per probabilita' - Archivio storico - Quote di vincita

un prezioso ausilio per sportivi e sistemisti

Archivi dal 1986 al 1994 con 64 campionati e 245 schedine Totocalcio - Calendari 1994-95
L'utente dovra' limitarsi ad inserire solo i risultati - I pronostici sono affidabili sin dalla prima giornata dei tornei - Assistenza ed aggiornamenti annuali per le stagioni successive.

Copie personalizzate **L. 99.000** iva e spese di spedizione incluse

Spedizioni in contrassegno - Per ricevere il programma entro la prima giornata di campionato, si consiglia la prenotazione entro il 20 Agosto.

Informazioni e prenotazioni :

GALLERIA "CITTA' MERCATO"

20090 VIMODRONE - (MI)

COMPUTER & ACCESSORI

Tel. 02-27400069
Fax 02-27400081

Orario continuato 9,00-21,00 (Agosto aperto)

SUPER METHANE BROS

Vi ricordate del mitico *Bubble Bobble*, dove due simpatici draghetti scorazzavano per lo schermo sparando bolle ai nemici? Se quel titolo vi era piaciuto, allora potrete divertirvi allo stesso modo con questo nuovo gioco della Apache, *Super Methane Bros.*

Come abbiamo anticipato nell'introduzione, *Super Methane Bros* si propone come un'alternativa al leggendario *Bubble Bobble*, che gli amighisti veterani conoscono fin troppo bene e che tutti, almeno una volta, abbiamo provato in sala giochi.

Il gioco ricalca piuttosto fedelmente la struttura che il suo illustre predecessore aveva già ampiamente collaudato; in pratica voi, da soli o assieme al vostro compagno, dovrete oltrepassare 100 faticosi livelli cercando di risucchiare i vari nemici sparsi per lo schermo per poi frantumarli contro una delle pareti. Attraversando i vari schermi, dovrete cercare di recuperare i quattro pezzi della "Chiave dorata del destino", che vi permetterà di uscire dal castello.

Forse, a questo punto, per comprendere di più il gioco, è bene raccontarne un po' la storia: i fratelli Puff e Blow sono stati intrappolati nei meandri della "Torre del Tempo" dal perfido "Guardiano della Chiave". A questo punto, i due fratelloni, armati di succhia-mostro, cercheranno di uscire illesi da questa spiacevole situazione percorrendo tutte le stanze della torre fino ad arrivare all'uscita sorvegliata dal temibile "Custode della chiave", il quale possiede, appunto, l'ultimo dei quattro frammenti.

***Super Methane Bros* potrebbe essere molto più carino se solo fosse corredato da una grafica meno spoglia.**

Gli aspetti tecnici di questo platform sono stati sufficientemente curati dalla Apache Software: gli sprite sono ben disegnati e i due "fratelli metano" viaggiano con una simpatica attrezzatura anti-mostro come un'improbabile squadra di disinfestazione. Anche i vari nemici sparsi per lo schermo sono curati a dovere; purtroppo le stesse considerazioni non valgono per gli sfondi veramente poveri, che ricordano fin troppo bene quelli dell'ormai vecchio *Bubble Bobble*. Il sonoro, considerando le grandissime possibilità dell'Amiga, risulta poco gradevole e molto ripetitivo, come del resto il gioco stesso.

Super Methane Bros sicuramente non brilla per la sua originalità e il giocatore si limita a eliminare nemici per 100 interminabili piani. In ogni piano racimolerete vari bonus dalle simpatiche sembianze che vi aiuteranno nell'impresa, ma tali espedienti non sono sufficienti a rinnovare un tipo di gioco come questo che, per essere veramente divertente, deve essere accompagnato da una bella grafica, o almeno più carina, un sonoro coinvolgente e un'azione varia e frenetica. Tali presupposti non sono stati del tutto raggiunti dalla Apache Software, ciò non toglie che il gioco possa risultare divertente, specialmente per gli amanti del genere platform.

Paolo Quirici e Francesco Pepe

Al termine di ogni stage, dopo aver raccolto i bonus rimasti, il nostro eroe esce di scena in maniera molto spettacolare.

Impossibile non notare la somiglianza con *Bubble Bobble*. Peccato che la giocabilità non sia altrettanto elevata...

VENDITA PER CORRISPONDENZA • PER MOTIVI DI SPAZIO PRESENTIAMO UN ELENCO PARZIALE TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO
I PREZZI, IN MIGLIAIA DI LIRE, SONO IVA COMPRESA • PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18: APERTO ANCHE AL SABATO!

SOFTMAIL CARD: BOARDING NOW!!

SOFT MAIL

SoftMail é informazione, assortimento, servizio di qualità: ma non solo per la simulazione di volo! Giochi di ruolo, strategici, avventure, RPG, hint books ed accessori sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

PER IL TUO TEMPO LIBERO, AFFIDATI AI VERI PROFESSIONISTI. DAL 1984 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E' IL NOSTRO MESTIERE!

...GET ON BOARD WITH SOFTMAIL!

CYBERMAN

Il dispositivo di input rivoluzionario realizzato specificatamente per dominare i giochi tridimensionali. Con il feedback tattile a vibrazioni «entrerai» nel vivo dei videogiochi!
Il controllo tridimensionale di CyberMan ti permette una completa libertà di movimento con tutti i giochi. La funzione di feedback tattile è già stata implementata dalle principali case di software.. Anche i programmatori della Software Toolworks sono rimasti affascinati da CyberMan ed hanno creato una nuova versione del famoso MegaRace!

Da oggi fino al 31 agosto SoftMail ti propone CyberMan e la nuova versione di MegaRace (solo su CD) all'incredibile prezzo di Lire 199 IVA compresa! Affrettati le scorte disponibili sono limitate!

HARPOON II

HARPOON II

Nuova interfaccia a finestre, 15 scenari contemporanei ambientati in situazioni reali, mappe in stile militare a 256 colori, toolbar per il posizionamento di mezzi ed armamenti, database con specifiche, foto e disegni di centinaia di navi, sommergibili ed aerei. Generatore di condizioni atmosferiche realistico: questo ed altro ancora nella nuovissima versione di Harpoon!

SAIL SIMULATOR 2.1

Solo programma: Lire 125
Solo Control Unit: Lire 99
Programma e Control Unit insieme: Lire 199

SONY CDU-33A
CD ROM DRIVE, 320MS, DOPPIA VELOCITA', PHOTO CD, MPC2
DA LIRE 399
E RICEVI SUBITO LA ON BOARD CARD! ORA ANCHE PER NOTEBOOK

Con un ordine di almen Lit.300.000 ricevi l'esclusiv On Board Card di SoftMail. Dal prossimo ordine potrai su bito usufruire dei numerosiss mi vantaggi:
- ★ Sconto del 10% sui prezzi d listino (non cumulabile co altre offerte o con BARGAIN)
- ★ Bollettino informativo bime strale On Board con le ult me novità selezionate d SoftMail ed il "BARGAI COUNTER", ovvero l'angol delle offertissime e dell proposte esclusive
- ★ Presentazione in anteprim ai soci di nuove iniziative
- ★ Priorità nell'evasione deg ordini
- ★ Nessun obbligo di acquisto

In più, con la On Board Card riceverai anche un simpatico omaggio!

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!
* = MANUALE IN ITALIANO
° = VERSIONE ITALIANA
IN ROSSO = NON SCONTABILE

ACCESSORI

494 JOY. F1 DRIVING CONTROL 399
THRUSTMASTER • JOYSTICK
664 JOY. THUNDERSTICK OTC........175
KRAFT PREMIUM • JOYSTICK
221 SOUNDBLASTER EASY CD16 ....1.460
CREATIVE LABS • SCHEDA SB16 E LETTORE CD ESTERNO • 386SX, VGA, WIN 3.1,2MB,30MB HD,DOS 3.1, SLOT 16 BIT

LIBRI

985 ADD: EYE OF THE BEHOLDER III 25
758 AMIGA AMOS 1.3 (ITA CON DK).......45

CD ROM GAMES SECRETS
COD. 5863 • LIRE 35
Consigli, strategie, mappe dei più famosi prodotti su CDROM tra cui, Myst, 7th Guest, Dracula, Iron Helix, Indiana Jones, Return to Zork e molti altri. (inglese)

708 FALCON 3: TRUCCHI E STRATEGIE 44
JACKSON • CON DISCHETTO, 384 PAGINE
115 FLIGHT SIMULATOR 5 GUIDE 49
385 FS4: TECNICHE AVANZATE 38
714 IL VOLO ALL'INTERNO DEGLI SPAZI AEREI ..29
LAGO • IL PRIMO LIBRO IN ITALIANO DEDICATO AD ATP
560 MYST OFFICIAL STRATEGY GUIDE 35
604 SEAWOLF SSN-21 35
011 SIM CITY 2000 GUIDE 35
709 USARE SUBITO SOUNDBLASTER....59
JACKSON • CON DUE DISCHETTI
710 WING COMMANDER TRUCCHI......32
055 X-WING OFF. STRATEGY GUIDE.....35
811 7TH GUEST OFFICIAL BOOK...........35

MS/DOS

616 ACROSS THE RHINE ....TEL.
MICROPROSE • STRATEGICO
764 AIRLINES 89,9
INTERACTIVISION • STRATEGICO • 286, DOS 5, VGA, 640KB, MOUSE

DISPONIBILI:

DOOM EXPANSION DISK 30
DOOM EDITOR DI LIVELLI, SHAREWARE (PER WINDOWS) ...15
FALCON UPGRADE 3.04.......15
F14 UPGRADE 1.2 15
HARPOON 2 (U.S.A.) 139
INDY CAR: 7 TRACKS........69
INDY CAR: SPEEDWAY 69
REBEL ASSAULT UPG 1.7 15
TFX UPGRADE 15
UFO UPGRADE 1.2 15
ULTIMA 8 CLUE BOOK 25
WOLFENSTEIN+BLAKE STONE DAGLI AUTORI DI DOOM......35

5625 AL QADIM 109,9
S.S.I. • GIOCO DI RUOLO
5742 ARCADE ACTION KIT 85
VILLA CRESPO • RACCOLTA • 512K, DOS 3.1, HARD DISK, EGA/VGA
5763 ARCHON ULTRA 79,9
S.S.I. • DA TAVOLO • 386/25, 2MB, VGA

SOFTMAIL E' ANCHE: ATP CD & USA A PREZZI DA UPGRADE!

5689 BATTLE ISLE 2 99
BLUE BYTE • STRATEGICO • 386, VGA, 580K RAM, 4MBEMS, 6MB HARD DISK
5728 BRIDGE BARON FOR WINDOWS.......129
GREAT GAME • DA TAVOLO • WIN 3.0, 286,EGA/VGA, 1MB RAM, HARD DISK
5781 CANNON FODDER (*) 89,9
VIRGIN GAMES • ARCADE • 386/20, 10MB HD, VGA, DOS 5, 4MB, MOUSE
5380 CARRIERS AT WAR II......................115
S.S.G. • STRATEGICO • 386, 640K RAM, 2MB EMS, HARD DISK, VGA
5739 DISCIPLES OF STEEL 129
MEGASOFT • ROLEGAME • 386, 2MB, VGA
5567 DOOM (*)..99
ID SOFTWARE • SHAREWARE • VERS COMPLETA! 386, 4MB RAM, VGA, HD
5723 EMPIRE SOCCER 94 (*) 69,9
EMPIRE • SPORTIVO
5386 FALCON 3.0: F/A HORNET...............89
SPECTRUM HOLOBYTE • DISCO AGG VO
5767 FLIGHT FACILITY STARTER..............69
SIMULCENTER • UTILITY • 386, 4MB, VGA, FS4 O FS5, MOUSE RACC.
5201 FLIGHT LIGHT (*) ....TEL.
SUBLOGIC • SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA SB, ADLIB
5690 F1 69,9
DOMARK • SPORTIVO • 386/16, DOO 5, HD

ABBIAMO TUTTI GLI SCENARI ED I PRODOTTI AGGIUNTIVI PER FS5!!

5633 F14 FLEET DEFENDER 105
MICROPROSE • SIMULAZIONE • 386/33, HD, 4MB RAM,VGA, MOUSE
5688 HAND OF FATE (°).........................109,9
VIRGIN GAMES • AVVENTURA • 386, 20MHZ, 2MB RAM, 20MB HD, VGA MGCA
5301 HANNA & BARBERA ANIM. W. (*)...129,9
EMPIRE • GRAFICA E ANIMAZIONE
5738 HORDE 119
CRYSTAL DYNAMICS • ARCADE/AVV.

5837 KICK OFF III (°) 69,9
ANCO • SPORTIVO
5629 KINGMAKER 109
AVALON HILL • STRATEGICO
5554 IN EXTREMIS (°)..............................109,9
DELPHINE • AVV. • 386, 2MB, 15MB HD, VGA
5358 INDY CAR RACING 99
VIRGIN • SPORTIVO
5632 INNOCENT 69,9
PSYGNOSIS • AVV. • 1MB,18MB HD,VGA
5761 LAMBORGHINI AMERICAN (*) ...69,9
TITUS • SPORTIVO • 640KB, VGA
5265 LEISURE SUIT LARRY VI 139,9
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA

LINKS 386 & SCENARI: TELEFONARE

5748 MS ARCADE FOR WINDOWS 66
MICROSOFT • ARCADE • WIN 3.1,386, 20 MHZ, 2MB RAM,VGA
5782 ORACOLI PER WINDOWS 45
KEY COMP • UTILITY
5840 OVERLORD ....TEL.
VIRGIN GAMES • SIMULAZIONE
5266 PACIFIC STRIKE (*) 139
ORIGIN • SIMULAZIONE • 486,4MB RAM,27MB HD, RACC.486 50MHZ,VGA 256
5267 PACIFIC STRIKE SPEECH PACK 69
ORIGIN • DISCO AGG.VO • 486, SB, 6MB
5302 PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE................55
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5606 QUARTERPOLE 79
MICROLEAGUE • SPORTIVO • VGA, 640K, HARD DISK, 386, DOS 5
5760 RETEE! 2 (*)......................................69,9
OCEAN • SPORTIVO • 386/25 SX, 2MB, VGA/256, DOS 5, HD
5844 REUNION ....TEL.
GREMLIN • AVVENTURA
5635 SCENERY ITALY 1.2 (°) 120
VIRTUALI • DISCO AGG.VO • 286/16, 640KB, FS4.08 E A&SD OPPURE FS5 E 4MB
5604 SEAWOLF SSN-21 139
ELECTRONIC ARTS • SIMULAZIONE • 640K, 3MB EMS(4MB TOTALI), 386/25, VGA, 19MB HDISK
5838 SENSIBLE SOCCER MONDIALI 94 (°) 49,9
MINDSCAPE • SPORTIVO
3011 SIM CITY 2000 (*) 129
MAXIS • STRATEGICO • 386, DOS 3.3, 4MB RAM, HARD DISK, MOUSE, EXT.VGA
5634 SIM CITY 2000: GREAT DISASTER ...TEL.
5783 TAROCCHI PER WINDOWS 45
KEY COMP • UTILITY
5621 THE GRANDEST FLEET ....TEL.
QQP • SIMULAZIONE
5692 TORNADO+DESERT STORM 109,9
DIGITAL INTEGRATION • SIMULAZIONE • 386, 16MHZ, 1MB RAM, VGA
5655 UFO ENEMY UNKNOWN...................105
MICROPROSE • ARCADE/STRAT. • 386/20MHZ, 2MB RAM, DOS 5.0, VGA
5321 ULTIMA VIII: PAGAN (*) 139
ORIGIN • GIOCO DI RUOLO • 386DX 33, 4MB RAM, 30MB HD, VGA 256 COL
5322 ULTIMA VIII: SPEECH PACK...............65
ORIGIN • DISCO AGG.VO
5847 WARLORDS II SCENARIO BUILDER......99
SSG • DISCO AGG.VO
5784 ZENIT WINDOWS 120
KEY COMP • OROSCOPI PERSONALIZZATI
5617 1942: THE PACIFIC AIR WAR 99
MICROPROSE • SIMULAZIONE

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI
PREZZI E CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITI DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

I CD!

5619 AEGIS GUARDIAN OF FLEET 149
TIME WARNER • SIMULAZIONE
5689 BATTLE ISLE 2 129,9
BLUE BYTE • STRATEGICO • 386, 580K RAM, 6MB HD, VGA, SB
0575 DRAGON'S LAIR (*)...........................75
SULLIVAN BLUTH INC. • ARCADE/AVV.
5825 D-DAY: CRADLE OF LIBERTY 99,9
MINDSCAPE • INFORMAZIONI INTERATTIVE
5824 D-DAY: 100 DAYS 99,9
MINDSCAPE • INFORMAZIONI INTERATTIVE
5691 ELITE 2 (FRONTIER).......................69,9
GAMETEK • SIMULAZIONE • 386, 2MB RAM, EMS MEM., MCGA/VGA
5851 GORG..TEL.
MICROFORUM • ARCADE/AVV.
5624 GREAT NAVAL BATTLES II 109,9
S.S.I. • STRATEGICO • 386/33, 4MB RAM, 512K SVGA, DOS 5.0, HARD DISK
5564 KNIGHTS OF XENTAR.......................TEL.
MEGA TECH • AVVENTURA
5265 LEISURE SUIT LARRY VI 119,9
SIERRA ON-LINE • AVVENTURA

ENCORE
COD. 5834 • LIRE 49
Una nuova raccolta su CD per tutti i gusti! Heimdall: avventura con grafica a 3D nella terra degli antichi Vichinghi; Thunderhawk: simulatore di elicottero con grafica velocissima; Curse of Enchantia è un'altra avventura ambientata in un mondo magico. Manuale in italiano.
RICHIEDE: 286/12, 640Kb, VGA a 256 colori.

4981 LEMMINGS I & II 79
PSYGNOSIS • RACCOLTA
5659 MEGARACE 89,9
MINDSCAPE • SIMULAZIONE • 386, 40MHZ, 2MB RAM, 560K, VGA/256
5559 MICROCOSM LIMITED EDITION (*)...129
PSYGNOSIS • AVV. • 2CD, 386, 4MB
5560 MYST..149
BRODERBUND • AVVENTURA • 386, 4MB RAM,SVGA,MOUSE
5504 MUSIC MONSTER 39
MIGLIAIA DI SUONI PRONTI PER L'USO
5841 OUTPOST..TEL.
SIERRA ON-LINE • SIMULAZIONE
5626 RAVENLOFT: STRAHD'S POSSESSION 139
S.S.I. • ROLEGAME • 386, 4MB, VGA, DOS 5
5413 REBEL ASSAULT 119
LUCASFILM • ARCADE/STRAT.
5826 SO MUCH WINDOWS & OS/2 35
POWER USER SW • SHAREWARE • OLTRE 6.400 PRG. PER WINDOWS, WIN NT, OS/2
5186 SUPER GAMES FOR DOS 39
GROUPWARE • RACCOLTA
5203 SUPER GAMES WINDOWS VOL.2 ...35
GROUPWARE • RACCOLTA
4931 SYNDICATE PLUS 135
ELECTRONIC ARTS • GIOCO DI RUOLO
5278 TFX - TACTICAL FIGHTER 110
OCEAN • SIMULAZIONE
5279 THE LAWNMOWER MAN...............119
STORM • AVVENTURA • 386, 2MB RAM, VGA 32 COL., SOUNDBLASTER
5679 TOP GAMES (*)......................................55
LAVONIA LTD • SHAREWARE
5655 UFO ENEMY UNKNOWN....................109
MICROPROSE • ARCADE/STRAT.
5687 ULTIMA VIII. PAGAN & SPEECH PACK...179
ORIGIN • GIOCO DI RUOLO • 386/33, 4MB RAM, 35MB HD, VGA/256
5561 WHO SHOT JOHNNY ROCK? (*) ..129
A.L.G. • ARCADE • 286/16, 512K, MOUSE
5875 WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY....119
ID GAMES • VERS. COMPLETA CON 3 LIVELLI, HINT BOOK, GENERATORE DI MAPPE
5875 WOLFENSTEIN + BLAKE STONE 35
ID GAMES • LE VERSIONI SHAREWARE CON MAPPE CHEATS ED ALTRO ANCORA!
5732 WRATH OF THE GODS 125
MAXIS • AVVENTURA • 386/25, VGA 256 COL., 4MB RAM
5563 11TH HOUR..TEL.
VIRGIN GAMES • SEGUITO DI 7TH GUEST
5769 5 FOOT (10 PROGRAMMI) 79
SIRIUS • RACCOLTA • 386SX/20, 4MB, 4MB SU HD, SVGA, DOS 3.1, WIN 3.1
4811 7TH GUEST + DUNE 129
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, 150K TR. AUD, MOUSE, HD

THE COVEN
LIRE 55

CD ROM ADULT ONLY

5230 ADULT CD SAMPLER 2.0 2
NEW MACHINE • DIMOSTRATIVI XXX VM
5701 CENTERFOLD & COVERGIRLS 5
GVC • VGA 256, WIN 3.1
5821 COME PLAY WITH ME 8
RIMFIRE • LA PRIMA AVVENTURA INTERATTIVA.: CONTROLLO COMPLETO SU OGNI SCEN
5694 DANGEROUS BLONDES...................5
GVC • WIN 3.1, VGA 256 COL
5697 DEEP TUSH 5
INTERACTIVE • WIN 3.1, VGA 256 COL
5695 HOT & NASTY AMATEURS 5
INTERACTIVE • WIN 3.1, VGA 256
5682 HOT DREAMS 5
LAVONIA LTD • IMMAGINI
5582 INSATIABLE..5
NEW MACHINE • 386, DOS 5, WIN 3.1
5702 MODEL'S MEMORIES 8
CDX • 386 DX20, 2MB , 540K, 2MB EMS, VC
5848 PIXIS SAMPLER.................................2
DIMOSTRATIVI XXX VM 18
5822 RIMFIRE PACIFIC VIDEOS..................3
RIMFIRE • RACCOLTA DI VIDEO PER WIN 3
5699 SUPER MODELS GO WILD 8
VIVID • 386 DX20, 2MB RAM, VGA, DOS 5
5698 SURFER GIRL..6
XTC • 386 DX20, 4MB, DOS 5, VGA
5736 TOUCH ME FEEL ME 7
ROMULUS
5607 UROTSUKIDOJI: LEGEND OF OVERFIEND 8
NEW MACHINE • CARTONI ANIMATI JAPA • 386/25, DOS 5.0, WIN 3.1
5696 WINNER TAKES ALL 8
VIVID

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME | PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO | FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

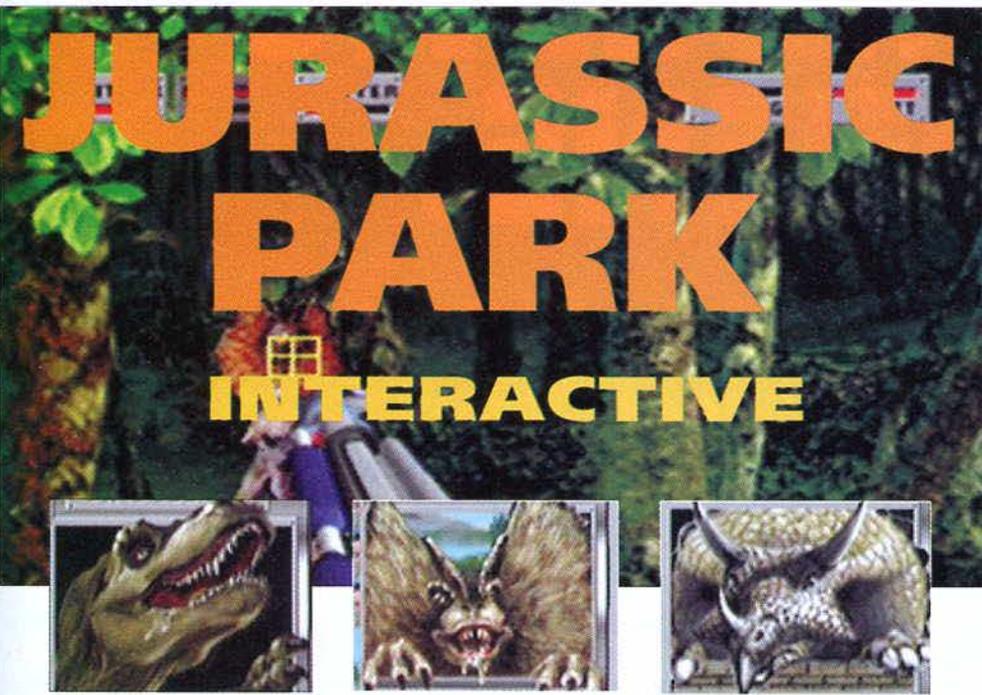
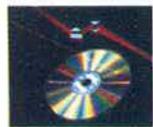
ORDINE MINIMO LIT. 40.000 (SPESE DI SPEDIZIONE INCLUSE)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K LUGLIO/AGOSTO 94	Spese di spedizione Lit.	10.000
N° della OnBoard Card	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

N° della Carta di Credito | Scadenza

JURASSIC PARK INTERACTIVE

Mentre il mercato dei videogame punta con decisione alle dimensioni planetarie che si addicono a un fenomeno di massa, l'incontro fra l'industria dell'electronic entertainment e quella cinematografica appare come una conseguenza inevitabile. In questo senso, il caso di *Jurassic Park Interactive* è a dir poco esemplare.

La pubblicazione di questo titolo per 3DO ha chiamato in causa la MCA/Universal, un colosso fra gli studios hollywoodiani controllato finanziariamente dalla Matsushita, che è a sua volta l'holding proprietaria del marchio Panasonic e quindi uno dei partner più importanti nello sviluppo, nel supporto e nella promozione della creatura di Trip Hawkins. Per l'occasione è stata costituita una nuova software house (la Universal Interactive Studios) per rappresentare il distaccamento del gruppo MCA specificamente dedicato alla produzione dei cosiddetti film interattivi, titoli basati sul CD e la tecnologia del 3DO nonché sull'enorme serbatoio di licenze cinematografiche del magazzino Universal.

Naturalmente, la scelta per il primo soggetto non poteva che ricadere sul film-evento dell'ultima stagione, quel "Jurassic Park" che è valso a Spielberg e all'Industrial Light & Magic un Oscar per gli effetti speciali. E i risultati non sono certo buoni.

Se il plot, una fedelissima trasposizione della trama del film, sembra preparare tutte le condizioni per l'innesto di un ottimo gioco, fin dai primissimi istanti di interazione si viene colti da una profonda, completa e svuotante sensazione di delusione. La sezione dedicata al salvataggio dei visitatori, infatti, non è altro che l'accostamento piuttosto disarticolato di tre diversi sottogiochi che, pur oscillando per standard qualitativo, si collocano in media a livelli bassissimi di giocabilità. Come se non bastasse, sono tutti dei cloni spudorati: la sezione all'interno delle costruzioni del parco è una copia di *Ultima Underworld*, quella di guida è ingiocabile oltreché senza un briciolo di realismo, mentre non manca la copia spudorata di *Operation Wolf*. La parte del gioco che richiede il superamento di alcuni blocchi informatici, inoltre, altro non è che una scandalosa accozzaglia di cloni di vecchie glorie, quali *Asteroids, Phoenix* e *Space Invaders*.

MCA, Universal, Matsushita, 3DO Company... sono grossi, enormi, i nomi tirati in ballo per la realizzazione di *Jurassic Park Interactive*, ma questa volta la montagna ha partorito un topolino. Ed è nato morto.

Marco Rana

Questa sezione in 3D è forse la meglio riuscita dell'intero gioco. In pratica si tratta di trovare l'uscita prima di incappare in un Velociraptor.

Genere Strategia/Azione
Casa Universal Int. Studios
Sviluppatore Studio 3DO

• Effetti sonori di buon impatto

• Totale, profonda, gravissima mancanza di giocabilità
• Totale, profonda, gravissima mancanza di originalità

Versione 3DO

Le notevoli specifiche tecniche della macchina di Trip Hawkins sembrano costituire in questo caso solo un alibi per la mancanza di impegno dei programmatori che hanno mirato a mascherare con la quantità (immagini digitalizzate di veri attori, sonoro di grande impatto) una profondissima mancanza di qualità. Il supporto CD può rivelarsi una tentazione troppo forte per gli sviluppatori a corto di idee, che tentano di stupire il giocatore con la logica degli "effetti speciali" trascurando completamente l'aspetto della giocabilità o dell'innovatività nella struttura di gioco. Per la cronaca, comunque, il programma risiede su un solo CD e il manuale è piuttosto curato.

K VOTO

300 3DO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Con *Jurassic Park Interactive* abbiamo una piccola anticipazione di quello che potrebbe, e non dovrebbe, essere il mercato dei videogame in un futuro non troppo lontano. Enormi case di produzione cinematografica si mobilitano, vengono acquistate le licenze dei film più famosi, si scritturano attori in carne e ossa per girare le sequenze per il Full Motion Video, si stipano enormi quantità di dati sui supporti ottici e si finisce col pubblicare dei giochi che nessuno si è preoccupato di testare dal punto di vista della giocabilità. Il risultato è che giocare a *JPI* è semplicemente poco, se non per nulla, divertente. Manca ogni fattore di interesse e ciò è tanto più grave quanto più è potente la macchina su cui un gioco gira. Quindi, in questo caso, è gravissimo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

Se volete andare avanti nel vostro compito, dovete liberare Muldoon, che si trova chiuso in una costruzione piena di lucertoloni.

LA LANTERNA MAGICA

La IncatSystem ha messo in vendita una serie di PhotoCD contenenti foto artistiche di ogni genere: per esempio, potrete acquistare a prezzi relativamente bassi 100 immagini di cartoline d'epoca che ritraggono bambini, oppure una raccolta di un centinaio di poster pubblicitari in stile deco. Le foto contenute su questi CD, che tra l'altro sono liberi da qualsiasi tipo di royalty, possono essere viste con il Magic Lantern, un ottimo visualizzatore di immagini in formato PhotoCD.

La IncatSystem, in collaborazione con la Ergoset, ha prodotto anche *Dante PC Talk*, una vera e propria lettura interattiva della Divina Commedia che dovrebbe essere già disponibile nei negozi quando leggerete queste righe.

LA COMPTON PERDE LA CAUSA!

Se siete dei lettori attenti, vi ricorderete che la Compton's New Media aveva rivendicato una licenza sui prodotti multimediali: beh, la licenza è stata negata dall'Ufficio dei Brevetti degli States, in quanto è stato dimostrato che parecchie delle idee e dei concetti "multimediali" rivendicati dalla Compton sono stati individuati in programmi pubblicati in precedenza dalla Level Three. Ora gli sviluppatori di software multimediale possono davvero dormire sonni tranquilli!

MICROSOFT CASALINGA

Il marchio Microsoft Home raccoglierà tutti i prodotti della nota casa americana che hanno un target non professionale: sono già disponibili una quindicina di titoli, alcuni dei quali già recensiti in questa rubrica (come gli ottimi *Encarta 94* e *Cinemania 94*), mentre per settembre è prevista la pubblicazione di una vera e propria valanga di prodotti multimediali, tra cui l'attesissimo *Isaac Asimov's Ultimate Robot* e l'incredibile *Dangerous Creatures*, che dovrebbero uscire sia in formato PC che in quello Mac.

CD AD ALTA DENSITÀ?

Anche se sembra incredibile, la Sony e la Philips, aziende che da anni si combattono in una guerra economica senza tregua, una volta tanto stanno collaborando per sviluppare i tanto attesi CD ad alta densità. Se questo progetto andrà felicemente in porto, nel giro di qualche anno potremo inserire nei nostri lettori dei CD che potranno contenere più di 3 Gigabyte di dati, quasi quintuplicando lo spazio disponibile sugli attuali supporti ottici!

CD EROTICO MADE IN ITALY

La Italsel di Bologna sta per pubblicare *Brother & Sister*, un CD ROM in italiano per Windows dal contenuto a dir poco piccante ! Chi è interessato può contattare direttamente la Italsel al numero 051/452562 oppure mandare un fax allo 051/450274. *Brother & Sister* costerà 49.000 e comprenderà quattro filmati in Full Motion Video.

LA CRONODATA DÀ I NUMERI

La Cronodata sta per lanciare una vera pioggia di CD ROM sul mercato a prezzi veramente contenuti. La prima serie è composta da raccolte di giochi, utility varie e programmi shareware, che costeranno 21.000 Lire, mentre è già pronto il primo volume della serie *Adam nel Mondo dei Numeri*, un educational che aiuterà i bambini a esplorare il mondo della matematica, messo in vendita a 35.000 Lire. La Cronodata sta anche sviluppando diversi CD ROM "made in Italy" su svariati argomenti, dal mondo degli animali e dei dinosauri ai monumenti delle città italiane, alcuni dei quali sfruttano addirittura i famosi occhialini bicolori 3D!

BUONE NOTIZIE PER IL CD-I

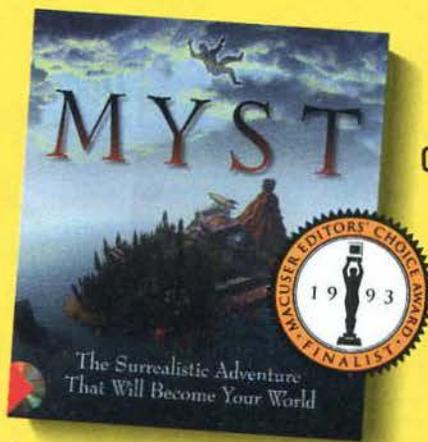
Tra aprile e maggio sono stati venduti negli USA ben 70.000 Digital Video Cartridge, di cui almeno 10.000 destinati al mercato professionale. La Philips ha dichiarato di avere in cantiere altri 50 titoli DV, mentre altri 50 stanno per essere pubblicati da etichette indipendenti. Niente male, vero?

CLIKKATE!

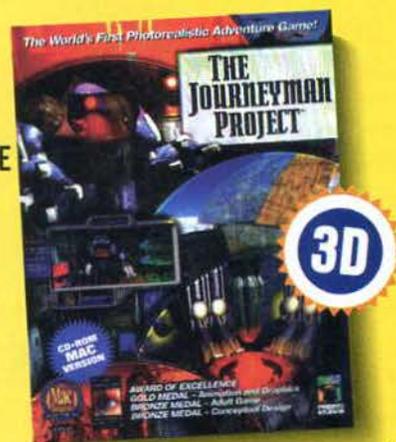
Anche dopo il MacWorld Exposition ed il WindowsWorld di Milan

MAC/PC

7th GUEST

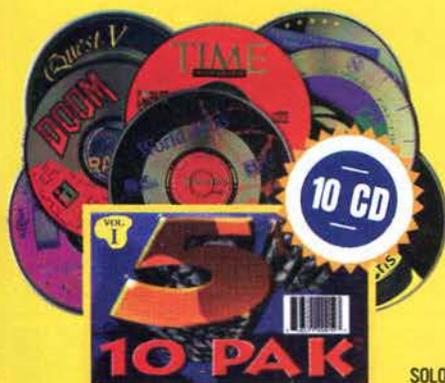
SOLO L. 120.000

ORA ANCHE PER PC!

MAC/PC

MYST

SOLO L. 120.000

MAC/PC

JOURNEYMAN PROJECT

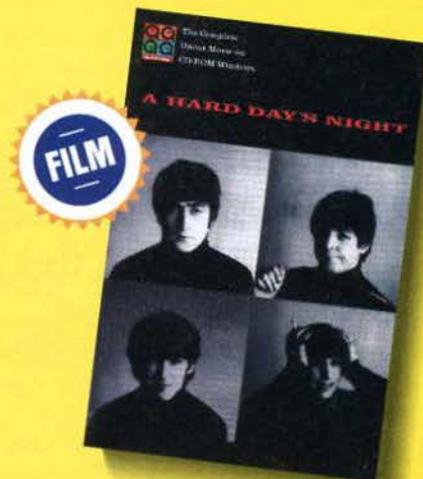
SOLO L. 120.000

SOLO PC

DIECI CD ROM

SOLO L. 100.000

MAC/PC

MUSICAL INSTRUMENTS

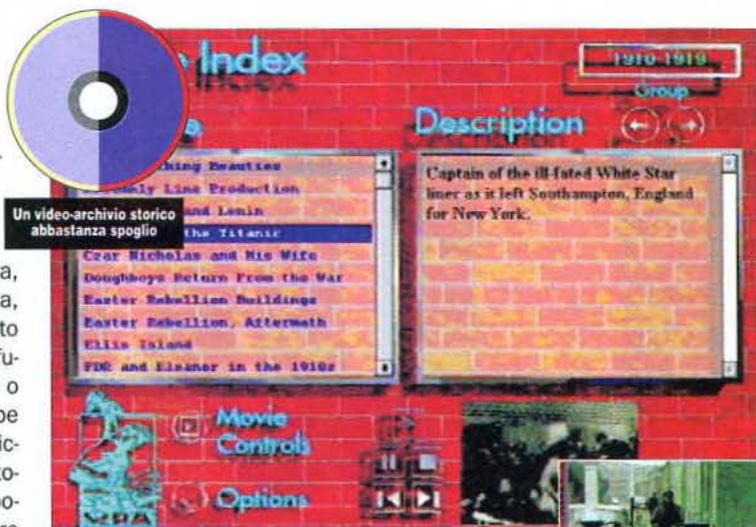
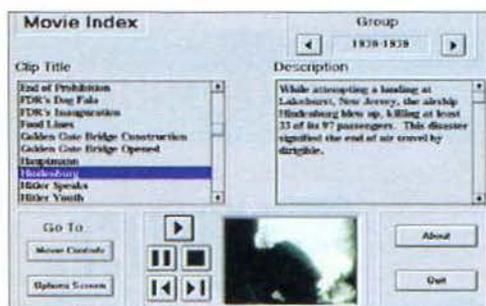
SOLO L. 120.000

SOLO MAC

THE BEATLES

SOLO L. 60.000

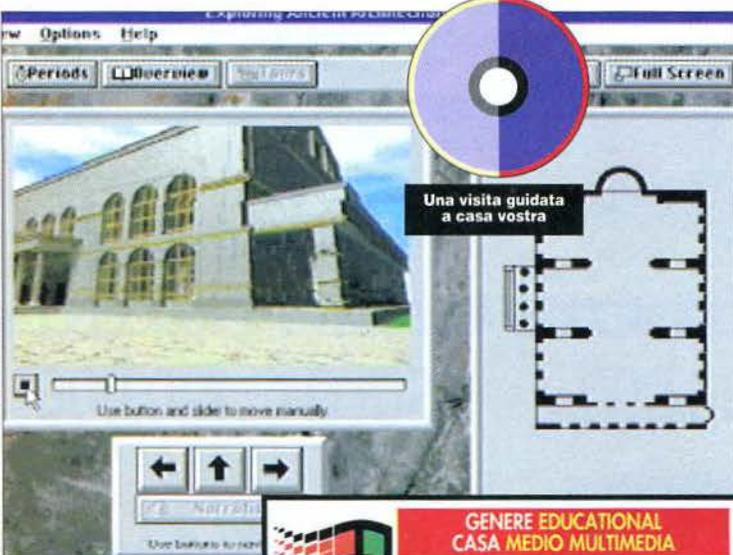
Ordina subito il nuovo catalogo interamente a color

ARCHIVES OF HISTORY

Se, come chi vi scrive, siete appassionati di storia moderna, potrete finalmente trovare sul mercato un prodotto interessante, *Archives of History*, che raccoglie più di 250 filmati storici: potrete rivedere l'esplosione dello Zeppelin, un gruppo di soldati inglesi che pattugliano le strade dell'Irlanda del Nord, la firma del trattato di Versailes, un discorso di Gandhi, degli spezzoni del D-Day e dell'operazione Tempesta del Deserto e così via. Ogni filmato è commentato da una piccola didascalia, che normalmente si limita a descrivere a grandi linee la scena mostrata, senza scendere troppo nei particolari. Purtroppo, i filmati non sono molto lunghi (circa dieci-quindici secondi ciascuno) e a volte sono un po' confusi. Inoltre, le sequenze video sono divise in "gruppi" cronologici di una o due decadi, mentre una divisione per argomenti o fatti storici si sarebbe rivelata decisamente più utile e pratica. Infine, avrebbe giovato una piccola enciclopedia storica, che avrebbe potuto collegare tra loro i diversi filmati, che invece risultano un po' scollegati tra loro. Peccato, perché così com'è *Archives of History* rimane un semplice, anche se efficace, archivio di immagini e filmati.

Un video-archivio storico abbastanza spoglio

GENERE EDUCATIONAL CASA MPI MULTIMEDIA			
	CPU	CD-ROM	RAM
	386	150	2MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
1MB	VGA	AD-SB	MOUSE

EXPLORING ANCIENT ARCHITECTURE

Non capita tutti i giorni (purtroppo...) di avere la possibilità di visitare le tombe preistoriche bretoni, il mitico Stonehenge o il Pantheon. Ora, grazie a questo incredibile prodotto della Medio, potrete visitare "virtualmente" ben sette siti archeologici ricostruiti interamente in grafica renderizzata, il tutto a un costo relativamente basso. Innanzitutto, dovete decidere quale civiltà vi interessa tra quella preistorica, egizia, greca e romana. Quindi potrete leggere una scheda informativa che riporta qualche notizia generale del periodo storico e dare un'occhiata a una serie di foto che ritraggono i principali siti archeologici della civiltà selezionata, dopodiché sarete pronti per i due tour guidati disponibili per ognuno dei quattro periodi storici (il periodo romano ne presenta uno solo). I tour guidati sono costruiti da una successione di filmati interattivi che mostrano, come in un vero documentario, l'esterno e l'interno dell'edificio che avete deciso di visitare: utilizzando un sistema simile a quello di *Myst*, potrete decidere voi se avvicinarvi a una finestra, girare intorno alla statua di Giove oppure se uscire per godervi una panoramica dall'esterno! Inoltre, potrete vedere i filmati della vostra visita non solo attraverso la consueta finestra Quick Time, ma anche a tutto schermo (perdendo, ovviamente, la definizione della finestra a un quarto di schermo).
Purtroppo, nel giro di un pomeriggio visiterete tutti e sette i siti archeologici e, a meno che siate degli studenti di Storia dell'Arte, difficilmente reinserirete il CD nel vostro lettore. Insomma, un buon prodotto che però metterete via un po' troppo presto...

Una visita guidata a casa vostra

GENERE EDUCATIONAL CASA MEDIO MULTIMEDIA			
	CPU	CD-ROM	RAM
	386	300	2MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2MB	VGA	AD-SB	MOUSE

IL SALTO MULTIMEDIALE DI BOWIE

Anche David Bowie si butta nel multimediale. Evidentemente la felice esperienza di Peter Gabriel fa scuola e, in effetti, i due prodotti (*Xplora* dell'ex Genesis e questo nuovo *Jump*) per molti versi si assomigliano. In primo luogo è uguale la piattaforma per la quale sono stati sviluppati, il Macintosh, e il perché è abbastanza semplice: allo stato attuale delle cose sono le macchine che, dal punto di vista della multimedialità, danno maggiori garanzie. Il problema della diffusione dei Macintosh in paesi come gli Stati Uniti è molto meno evidente che nel nostro paese, dunque non ci si deve meravigliare di una scelta simile. Vicina anche la struttura "a radice" dei due programmi. Anche in *Jump* l'utente è chiamato a fare delle scelte che lo porteranno in sezioni del programma differenti, nelle quali dovrà prendere altre decisioni, e così via fino a quando non decide di interagire con un oggetto che risponde ai "richiami" del mouse. La grande differenza che passa tra i due programmi è tutta nella loro vastità. Tanto immenso e affascinante da esplorare era *Xplora I* quanto piccolo e limitato questo nuovo *Jump*. I movimenti all'interno del programma appaiono come veri e propri spostamenti ambientali. In principio ci si trova di fronte a un ascensore, e la prima scelta cui siamo chiamati è se premere il tasto per salire o quello per scendere. Vi anticipiamo che non esiste alcuna differenza: una volta entrati in ascensore verremo infatti portati su un piano che è l'unico di tutto il programma. Questo piano è fondamentalmente costituito da due corridoi che si intersecano a "T" nel punto in cui noi sbuchiamo dall'ascensore. A noi dunque scegliere se dirigerci verso la nostra destra, la nostra sinistra o se camminare dritto di fronte a noi. Non vi fate illusioni su tutte le porte che si affacciano sui corridoi: non corrispondono a stanze visitabili. Scoprirete rapidamente di poter accedere a sole tre stanze: una in fondo al corridoio di destra, una in fondo a quello di sinistra e una in fondo al corridoio che vi sta di fronte. Alla vostra destra trovate la stanza del video editor. Qui avrete la possibilità di smanettare su un mixer audio a 4 canali (come quello di *Xplora*, ma fatto meglio) e di editare un video, naturalmente del cantante inglese. Se scegliete di dirigervi verso il corridoio che vi sta di fronte finirete nella stanza personale di David Bowie, nella quale potrete sfogliare un album fotografico o rivedere un'intervista del cantante. La terza e ultima stanza, infine, è la misteriosa 2901. Una volta aperta la porta vi ritrovate in un ambiente (un po' disordinato) con un telescopio puntato sul palazzo di fronte, ma... state calmi: quelli che potrete vedere continuano a essere video musicali del cantante di "This is not America" o poco più...

Diego Antonelli

Buona realizzazione, contenuti ridotti.

GENERE MUSICALE CASA ION			
	CPU	CD-ROM	RAM
	68030	150	5MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
SI	256 COLORI	N/A	MOUSE

A destra, la vista dalla finestra della misteriosa stanza n° 2901. Un palazzo con tanto di megascreen pubblicitario, sbirciando tra le finestre del quale è possibile gustarsi qualche scenetta divertente all'interno di stanze interattive. Protagonista di tutto, naturalmente, il Duca Bianco, David Bowie.
Sopra, una delle foto tratte dall'album fotografico personale del cantante britannico, che potrete trovare andando a frugare tra gli effetti personali che trovate nella sua stanza.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

CD-ROM

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE CD-ROM PER IL TUO PC

NUOVI PREZZI

GAMES

7TH GUEST L.139.000
Migliori grafica, sonoro e horror. Puzzle game
AEGIS GUARDIAN OF FLEET L.169.000
Migliore simul. combattimenti navali
A.T.P. + WEST & EAST US L.299.000
Famoso simulatore di volo con aereoporti americani
B17/SILENT SERVICE II L. 89.000
2 delle piu' belle simulazioni Micropose.
BATTLE ISLE II L.129.000
Irrefrenabile gioco di combattimento strategico
COMANCHE CD L.129.000
Se vi piace Rebel Ass. questo vi farà impazzire
COMPANIONS OF XANTH L.119.000
E' una delle più belle fantasy adventure
COVER GIRLS STRI POKER L. 69.000
Strip Poker con modelle famose ed animazioni
CYBERWORLD L. 79.000
Compilat:Global Eff.-Cyberchess-Air Warrior
DAGGER OF AMON RA L. 89.000
Laura Bow in una mistica avventura egiziana
DOOM L. 149.000
Il più violento gioco virtuale mai creato
DRACULA UNLEASHED L. 99.000
Horror interattivo. Da giocare al buio !!!
DRAGONSPHERE L. 99.000
Grafica cinematografica, avvent. medioevale.
ELITE II - FRONTIER L. 69.000
Elite, capolavoro 3D, Elite II per migliorare.
FLIGHT PACK L. 69.000
Il CD comp.: F14-Tomcat-Air W.-F15-S.Eagle.
GABRIEL KNIGHT L.119.000
Stupenda horror arcade, proverete la paura.
INCA 2 L.139.000
Entusiasmante seguito dell'avv. virt digitaliz.
INDY FATE OF ATLANTIS L. 99.000
Cd della piu' celebre avvent. di Indiana Jones
IRON HELIX L.109.000
Avvent.interatt.spaziale grafica imperdibile!!!
JOURNEY MAN PROJECT L. 89.000
Gioco di strategia e esplorazione grafica super
LANDS OF LORE L.139.000
Epica avvent.medievale con fantastici personaggi
LAWNMOVER MAN L.129.000
Il Tagliaerbe che aspettavate su Cd !!!
LOOM L. 79.000
Un classico, il padre di Monkey Island.
MAD DOG MC CREE L. 99.000
Film western interatt. digitale dove si uccide
MEGARACE L. 89.000
Gara automobil del futuro.gioco fluido,animaz
MICROCOSM L.149.000
CD dei giochi piu belli e spettacolari mai usciti
MYST L.159.000
Vi farà dimenticare 7h Guest molto in fretta
RAVENLOFT L.119.000
Della serie Advanced D&D. Vampiri
REBEL ASSAULT L. 99.000
Il meglio.Si dovrebbe comprare il Cd per esso
RETURN TO ZORK L.149.000
Avvent. epica,immagini digitali. Avvincente !
REUNION L. 99.000
Avvent. futuristica in italiano. Ottima grafica
SCARABEO L. 39.000
Il celeberrimo gioco da tavolo. In inglese.
SECRET OF MONKEY ISLAND L.109.000
Famosa avventura nel mondo dei pirati.
SHADOW CASTER L.169.000
Nuovi livelli,grafica e sonoro.gioco originale
SIM CITY L.169.000
Nuova versione del fam. gioco, video digitali.
STRIKE COMMANDER L.149.000
Uno dei migliori sim. di volo con caccia
STRIP POKER INT. WIN. L. 59.000
Migliore esistente. Ragazze anche true color
SUMMER + WINTER CHAL. L. 49.000
Migliori sports estivi e invernali.prez pazzesco
SUPER VGA HARRIER L.149.000
1° simulat. in grafica VGA. Realistico !!!
SYNDICATE L.139.000
Il gioco piu' intrigante dell'anno.Nuove missioni
T.F.X. L.109.000
Miglior sim di volo e combatt.per CD-ROM
THE SEARCH FOR CETUS L. 69.000
Avvent. sottomarina alla ricerca delle balene
TORNADO + OP.DES.STORM L. 99.000
Piu' venduto simulat. di volo ora su Cd in ital.
U.F.O. L.119.000
Tipo Syndicate. Strategico molto interessante.
ULTIMA VIII - PAGAN L.189.000
"Guardian scontro finale". E' guerra !!!
VIRTUAL MURDER 1 L. 49.000
Avv.colpi di scena,delitti.Grande suspance 2cd
WERE IS CARMEN... L. 69.000
L'avventura piu' affascinante !!!
WHO SHOT JOHNNY ROCK L.119.000
Mad dog M.Cree migliorato.avvent/film anni30
WOLFPACK L. 79.000
Grandiosa sim di sottomarino,avvincente
WRATH OF GODS L.149.000
Adv.ala Return to Zork nellantica Grecia.

EDUCATIVI

ANTIQUE PHOTOGRAFHS L. 99.000
Foto antiche digitalizzate pronte per l'uso
ARA ANCIENT EGYPT L.149.000
Foto da Metropolit.Museum of Art di N.Y.
BERLITZ THINK & TALK L.329.000
Il migliore per imparare l'Inglese / Italiano.
CORSO D'INGLESE L.149.000
30 lezioni tutte in italiano
DIZIONARIO ENCICLOPED. L.489.000
Multim ital.Oltre 100.000 lemmi 1300 immag
DIZIONARIO ITALIANO L.249.000
Aggiornatissimo vocab della lingua itai !!!
DIZIONARIO MEDICO L.149.000
Ideale per tutta la famiglia
DON QUIXOTE L. 69.000
Famoso caval contro mulini a vento.Cd interat
ENCICLOPEDIA GROLIER L.149.000
Nuova vers completa, 21 vol, foto col, Win
FELLINI L.109.000
Biografia, sceneggiature, filmografia, immagini
IL BEL PAESE L.109.000
157 foto famose d'Italia su Photo CD.
LA DIVINA COMMEDIA COMP. L.269.000
Vers.integrale "Paradiso-"Inferno"-"Purgat."
LA DIVINA COMMEDIA INFER. L. 99.000
L'inferno dantesco ora anche sul vostro Pc
LANGUAGES OF THE WORLD L. 59.000
Traduttore multilingue
MONDO ANIMALE L. 59.000
Foto e commenti in ital su quasi tutti gli anim
POSTER OF THE WORLD L. 99.000
Piu famosi poster di Art Nouveau e Deco
ROBERTO ROSSELLINI L. 99.000
Biografia e filmografia del grande regista
SOLAR SYSTEM OUR L. 39.000
Paneti,stelle ecc. del nostro sistema solare
STELLE PIANETI E DINTORNI L. 69.000
In italiano, con foto e sonoro CD
SUPER SPACE L. 39.000
Le piu belle foto dai satelliti della Nasa
VIAGGI NEL MONDO L. 59.000
Nuova enciclopedia astronomica

UTILITY

1000 SOUND EFFECTS L. 99.000
Eff sonori digitalizzazazione, soft di gestione
9000 SOUNDS L. 59.000
Raccolta di files Midi,Voc,Wav,Mod,ecc
AIRBRUSH PORTFOLIO L. 99.000
PhotoCd con immagini fantasy esportabili
ALL MUSIC GUIDE L.119.000
Contiene piu di 200.000 dischi
AMERICA'S PREM.SH.WARE L. 59.000
Ultimi arrivi in fatto di Shareware
ART APPEAL SERIES VOL. 3 L. 69.000
Raccolta immagini per Desktop users.
A.S.P. L. 39.000
Sorpresa dai produtt. associati di Shareware
BBS EXPLOSION L. 69.000
Shareware!!!Shareware!!!Shareware!!!
CINENCICLOPEDIA L.199.000
Enciclopedia compl. del cinema. In italiano
CLIP ART ENCYCLOPEDIA L. 69.000
Centinaia di Clip Art
COMPLETE WINDOWS SET L. 49.000
Software Sharew per Win migliaia di applicaz.
CURRENT SHAREWARE L.129.000
5000 nuovi file '94. Nessun duplicato esiste !
EARTH AIR FIRE WATER L.129.000
Magici momenti della natura immortalati in CD
GAMES '94 L. 69.000
7000 nuovi files games '94.Nessun duplicato
GIF GALAXY L. 69.000
Centinaia di immagini Gif per tutti i gusti
GIFS GALORE L. 39.000
Centinaia di immagini per tutti
HALO DESKTOP IMAGER L. 59.000
Gestore di immagini per stampe formati ed effeti particolari.
KODAK PHOTO CD L. 69.000
Trasforma il tuo CD-ROM in Photo CD
KODAK PHOTOEDGE L.299.000
Prodotto ufficiale Kodak per la gestione Photo Cd
LAWNMOVER MAN L. 79.000
I clips del Film. Sonoro e immagini. Windows
LIBRIS III BRITANNIA L. 69.000
Ultimissima raccolta Sharew ing,tutti i generi
LIGHTING CD L. 99.000
Aumenta le prestaz. del CD del 1000%
MAGIC LANTERN L. 99.000
Software di gestione Photo-cd per Windos
MS CINEMANIA '94 L.189.000
Enciclop. cinema con grafica, animaz.,sonoro
MULTIMEDIA L. 39.000
13.000 files di grafica per PC-Amiga
NEBULA L. 69.000
Vasta collection programmi Shareware
NIGHT OWL WINDOWS 2 L. 69.000
Softw. shareware per windows vers. 1994 !
PICTURE FACTORY L.119.000
Collection delle piu belle immmagini per PC
POWERBOX CD L. 49.000
Softw.shareware per windows datata 1993
PUBLISHER POWERHOUSE L. 59.000
Nuova raccolta di clip art di tutti i generi
PUBLISHER PARADISE PRO L. 89.000
Immagini, clips, fonts per questo nuovo CD
SHAREWARE HEAVEN 2 L. 49.000
2°volume con novità Shareware del momento
SHAREWARE ONLINE VOL 3 L. 69.000
Piu aggiorn e valido Shareware dal mondo
SHAREWARE II THE MAXX L. 39.000
Nuove utility datate 1993
SHAREWARE STUDIO IV L. 39.000
Quarta parte della collezione Shareware
SIMTEL 394 L. 59.000
2 CD pieni di sharew. datato Marzo '94 !!!
SOFTWARE VAULT PLATINUM L. 49.000
Centinaia di files,progr.,utility per Dos/Wind.
SOFTWARE VAULT WINDOWS L. 49.000
Centinaia di files,progr.,utility per Windows
SO MUCH SHAREWARE 4 L. 49.000
Ultimo nato in casa So Much. Sorprese !!!
SOUND BLASTER MM EXP. L. 39.000
Centinaia di musiche di tutti i generi
SOUND SENSATIONS L. 39.000
Raccolta di files musicali, midi e campioni
SOUND FOR WINDOWS VL2 L. 49.000
Secondo vol di raccolta di suoni e eff sonori.
SOUNDWAV II L. 59.000
Raccolta suoni,effetti sonori in formato Wav
TOP 2000 SHAREWARE L. 59.000
Le assolute novità Shareware
ULTIMATE SHARE COLL. 2 L. 59.000
Centinaia di prog e utilities per ogni esigenza
USA TOUR L. 69.000
Guida per gli States.Luoghi,città,alberghi,ecc
VIRTUAL 3D L. 49.000
Raccolta immagini 3D. Occhialini inclusi.
VIRUS KILLER POFESSIONAL OFFERTA
Cd rom. Piu recente virus killer in produzione
WALKTRHOUGHS & FLYBYS L. 69.000
500 mb di animazioni,effeti speciali per Pc
WIN CD L.119.000
Trasforma CD-ROM in lett profess di CD-audio
WIN PLATINUM SHAREW. L. 59.000
Il miglior Shareware per Windows
WINDOWARE L. 39.000
Raccolta completa Sharew. Windows
WIZ PACK L. 69.000
Centinaia di programmi e utility
WORLD ATLAS VERSION 4 L. 69.000
Atlante meravigl per Pc. a richiesta per Dos
WORLD FACBOOK L. 99.000
Oltre 250 città. Mappe e immagini!
WORLD OF SOFTWARE 1 L. 59.000
Raccolta shareware su argomenti del 1993
WORLD OF SOFTWARE 2 L. 59.000
WORLD OF SOFTWARE 3 L. 59.000
ZILLION SOUNDS L. 49.000
Quanti sono un zilione di suoni?

Lettore CD-ROM DOPPIA VELOCITÀ OFFERTISSIMA

Rebel Assault OFFERTA

7TH GUEST L. 69.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

SOFTWARE MACINTOSH

101 SEX POSITION 1 L. 89.000
50 "posizioni " descritte e dimostrate. Vietatissimo!
101 SEX POSITION 2 L. 89.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate.
3D DARLINGS L. 89.000
Ora, grazie agli occhialini inclusi, le ragazze in 3D.
3D DREAM GIRLS L. 79.000
Sempre con occhialini per ragazze da libidine.
ADULT MOVIE ALMANAC L. 99.000
Enciclopedia multimediale dell'hard.
AIRBUSH PORTFOLIO L. 99.000
Photo-cd con oltre 100 immagini fantasy esportabili.
AMERICAN GIRLS L. 69.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.
AMERICAN GIRLS 2 L. 69.000
Nel frattempo se ne sono aggiunte altre.
BERLITZ THINK & TALK L. 329.000
Il migliore per imparare l'Inglese / ItalianO..
BEYOND EXPLICIT L. 59.000
Tinte forti per questo CD veramente trasgressivo.
AMERICAN GIRLS 2 L. 69.000
Nel frattempo se ne sono aggiunte altre.
CENTERFOLDS ON DISC L. 89.000
Raccolta di tutte le bellissime di fama mondiale.
COVEN L. 59.000
Movie ad alto contenuto erotico con Janine.Nuovo.
DINOSAUR SAFARI L. 99.000
Viaggio multimediale nel mondo dei dinosauri.
DIRTY DEBUTANTES L. 99.000
La prima volta non si scorda mai. Specie su CD.
DREAM MACHINE L. 119.000
Puoi avere la ragazza dei tuoi sogni.
DUNGEON DOMINANCE L. 79.000
Entra con M. Jacqueline nel mondo di perversione.
EROTICA L. 99.000
Il non plus ultra QuickTime movie per Windows.
EUROPEAN EROTICA L. 59.000
Eccitante serie di mini-movies fatti proprio bene.
FISH EYE WIEW L. 99.000
I migliori clip di scene di vita marina.Quick Time Vid.
GIRLS OF J STEVEN L. 69.000
Da Penthouse, il meglio.
HEIDI'S GIRLS L. 69.000
Belle immagini Hi-Res direttamente da Beverly Hills.
HIDDEN OBSESSION L. 59.000
Un film hard vero e proprio 90 minuti con Janine.
HOOTER HEAVEN L. 89.000
Le più grandi maggiorate americane su Photo-CD.
HOUSE SLEEPING BEAUTY L. 139.000
Eccezionale cd in digital full lenght motion.
INSATIABLE L. 89.000
Imperdibile !!! JOHN HOLMES ora su CD-ROM.
IRON HELIX L. 199.000
Avvent.interatt.spaziale grafica imperdibile !!!
LAWNMOVER MAN L. 79.000
IL TAGLIAERBE CHE ASPETTAVATE SU CD !!!

MAD DOG MAD CREE
L. 69.000

LEGEND OF OVERFIEND L. 89.000
Pietra miliare dell'animazione a cartoni giapponese.
LUCAS GAME PACK II L. 49.000
Comprende Secr.Monkey Is. 1&2,Indy Fate Atlantis.
MADDAMS FAMILY L. 99.000
Parodia hard delle vicende della famosa famiglia.
MYST L. 159.000
Vi farà dimenticare 7th Guest in fretta.
NEW WAWE HOOKERS L. 59.000
G.Lynn dimostra tutta la sua arte in questo caldo film.
SUPER SPACE L. 39.000
Le più belle foto scattate dai satelliti USA.
VIRTUAL VIXENS L. 129.000
La fantasia diventa Realtà Virtuale. Hard Advent.

MEGARACE
L. 69.000

ADULTS ONLY

101 SEX POSITION 1 L. 89.000
50 "posizioni " descritte e dimostrate. Vietatissimo!
101 SEX POSITION 2 L. 89.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate.
3D DARLINGS L. 89.000
Ora, grazie agli occhialini inclusi, le ragazze in 3D.
ADULT REFER LIBRARY L. 69.000
Fantasie erotiche per tutti i gusti in questo splendido
AFTER MIDNIGHT L. 109.000
Primo Screen Saver per Windows veramente Hard.
ALL BEAUTIES L. 69.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA
AMERICAN GIRLS L. 69.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.
APL L. 49.000
Super Cd-Hard com migliaia di immagini.
ASIAN HOT PICS L. 49.000
Bellisime ragazze orientali proprio per tutti i gusti.
ADULT REFER LIBRARY L. 69.000
Fantasie erotiche per tutti i gusti in questo splendido
BEYOND EXPLICIT L. 59.000
Tinte veramente forti per questo CD trasgressivo.
BEVERLY HILLBILLIES L. 69.000
Provocante movie con Tiffany Million.Full lenght.
BODACIOUS BEAUTIES L. 79.000
Immagini digitalizzate di alta qualità in alta risoluzione
BUSTY BABES VOL. 2 L. 79.000
1000 immagini tratte dalle più autorevoli riviste.
CENTERFOLDS ON DISC L. 89.000
Raccolta di tutte le bellissime di fama mondiale.

COME PLAY WITH ME L. 99.000
Hard Advent. Multimediale. Originalissima !!!
COVEN L. 59.000
Movie ad alto contenuto erotico con Janine. Nuovissimo.
CYBORGASM L. 39.000
Eccitante CD-Audio,non telefonate,accendete lo stereo
DANGEROUS BLONDES L. 59.000
Le bionde più pericolose esistenti sul mercato.
DEEP THROAT GIRL L. 79.000
Eccellenti animazioni video per Windows. Profondo !
DIGITAL DREAMS L. 59.000
Nuovo ! 660 Mb di immagini gif ad alta risoluzione.
DIGITAL DREAMS 2 L. 59.000
Eccezionale seguito della prima raccolta. Imperdibile!
DIRTY DEBUTANTES L. 99.000
La prima volta non si scorda mai. Specie su CD.
DIRTY TALK 1 L. 59.000
38 minuti di full motion con quattro ragazze.
DREAM MACHINE L. 119.000
Puoi avere la ragazza dei tuoi sogni.
DUNGEON DOMINANCE L. 79.000
Entra con M. Jacqueline nel mondo di perversione.
EROTICA L. 99.000
Il non plus ultra QuickTime movie per Windows.
EUROPEAN EROTICA L. 59.000
Eccitantissima serie di mini-movies fatti proprio bene.
FAO VOL 1 L. 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard.
FAO VOL 2 L. 59.000
Il naturale seguito del primo.
FAO VOL 3 L. 59.000
Il naturale seguito del secondo.
GIRLS OF BIG EAST L. 79.000
680 Mb di immagini piccanti GIF,TGA,JPG,Photo-Cd.
GIRLS OF J STEVEN L. 69.000
Da Penthouse, il meglio.
GIRLS OF MARDI GRASS L. 99.000
3 eccitanti films hard per un autentico divertimento.
HEIDI'S GIRLS L. 69.000
Belle immagini Hi-Res direttamente da Beverly Hills.
HIDDEN OBSESSION L. 59.000
Un film hard vero e proprio 90 minuti con Janine.
HOOTER HEAVEN L. 89.000
Le più grandi maggiorate americane su Photo-CD.

HOT PIX VOL.3 L. 59.000
Provocante, trasgressiva e audace raccolta di immagini.
HOT PIX VOL.4 L. 59.000
HOT PIX VOL.5 L. 59.000
HOUSE SLEEPING BEAUTY L. 139.000
Eccezionale cd in digital full lenght motion.
INSATIABLE L. 89.000
Imperdibile !!! JOHN HOLMES ora su CD-ROM.
JENNIFER L. 109.000
Bellissima raccolta di nudi TRUE Color 16 Mb.
KAMASUTRA CD L. 69.000
La famosa arte Indiana in questo CD. Tutte le posizioni.

LEGEND OF OVERFIEND L. 89.000
Pietra miliare dell'animazione a cartoni giapponese.
LOADS OF FUN L. 69.000
Rigorosamente vietato, ottima serie di films HARD.
LOVELY LADIES 2 L. 79.000
400 foto, alta qualità, usare Coreldraw e Pagemaker.
MADDAMS FAMILY L. 99.000
Parodia hard delle vicende della famosa famiglia.
MASSIVE MELONS L. 79.000
Chissà di cosa stiamo parlando? Se pensate a quello...
NATALIE L. 79.000
Centinaia di eccelenti foto di bellissime, TRUE Color.
NEW HOT PICS L. 59.000
Ultima raccolta Super Hard con immagini ed animazioni.
NEW WAVE HOOKERS L. 59.000
GINGER LYNN dimostra tutta la sua arte.
NOVA COLLECTION L. 99.000
Nuova grandiosa raccolta di favolose immag. HARD.
NOVA COLLECTION VOL.2 L. 99.000
Seguito sempre più azzardato di questa raccolta.

NOVA COLLECTION VOL.3 L. 59.000
Non crederete ai vostri occhi !!!
SAKURA L. 39.000
Migliaia di nuovissime immagini GIF.
SEDUCWTIONS L. 59.000
Tutti/e seducono tutte/i in questo CD per Windows.
SOUTHERN BEAUTIES L. 79.000

Stupende girls nelle posizioni piu' erotiche.
SUPERSTARS OF PORN L. 59.000
Imperdibile CD che modificherà la vostra pressione.
TAMARA L. 79.000
Le amiche di Jennifer e Natalie anche loro rigorose.
TEMPTATIONS L. 69.000
Tutti i piacevoli suoni dellamore.
TOUCH ME...FEEL ME L. 79.000
Animaz.+100 foto seducenti.Per Cd a doppia velocità
VIRGINS L. 99.000
Raccolta mini movies Quick Time Movie.
VIRTUAL VIXENS L. 129.000
La fantasia diventa Realtà Virtuale. Hard Advent.
WOMEN OF VENUS L. 59.000
Oltre 400 foto dalla Venus Internati.Swims. Pageant
WOMEN OF WHEELS L. 69.000
1000 immagini Hi-Res di modelle a cavallo di moto !
ZPIDER EROTIC GAMES L. 59.000
Favolosi giochi erotici per tutti i gusti. Sempre in 3D

CD a L. 19.000

FAVOLOSI SCONTI PER QUANTITÀ

Sound Blaster Pro	Scheda musicale stereo + 2 videogiochi + 1 CD enciclopedia	£.	189.000
Sound Blaster 16 bit	Scheda musicale stereo 16 bit	£.	249.000
Sound Blaster 16 ASP	Nuova Scheda musicale stereo 16 bit + Multi CD	£.	375.000

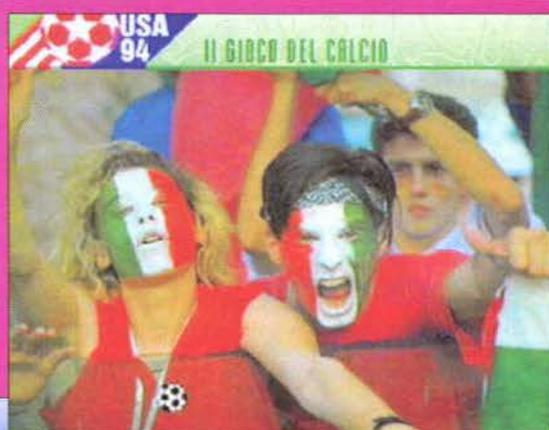
SONY HI-SPEED
CON CONTROLLER AT BUS

NEW

FAVOLOSA OFFERTA
L. 299.000 + IVA

I PREZZI DELL' HARDWARE SONO IVA ESCLUSA - I PREZZI DEL SOFTWARE SONO IVA COMPRESA - I MARCHI NOMI E LOGHI SOPRACITATI APPARTENGONO AI LEGITTI PROPRIETARI

MULTIMEDIAMONDIALE

"Il calcio è un grande rito, che devi rispettar..." Non potevamo non sfruttare le parole del mitico Elio per introdurre questi prodotti dedicati al calcio. Già, quando eravamo piccoli noi si giocava a Subbuteo, poi sono arrivati i videogiochi legati al calcio, il Fantacalcio e infine non poteva mancare lo sviluppo di prodotti multimediali. In questa pagina analizziamo tre dei prodotti meglio realizzati, usciti sul mercato in concomitanza con l'inizio della competizione mondiale.

I MONDIALI DI CALCIO - EDITEL

Dal punto di vista della realizzazione grafica e dell'interfaccia utente si tratta probabilmente del prodotto migliore. Il menuprincipale del programma consente l'accesso alle varie sezioni dell'opera: una breve storia del calcio, la storia dei mondiali, il gioco del calcio, l'agenda dei mondiali USA '94, gli azzurri a USA '94 e i protagonisti di USA '94. Notevole la mole di dati contenuta nell'ampio archivio storico che è in grado di sciorinare dati su tutte le formazioni presenti a questa edizione della Coppa del Mondo.

USA 94 LE PARTITE DEGLI AZZURRI

Eire

L'Eire ha affrontato l'Italia agli ultimi mondiali e ha perso 1-0 (gol di Schillaci). Nella loro storia le due squadre si sono incontrate 6 volte: l'Italia ha sempre vinto, 13 gol fatti, 2 subiti.

Il limite di questo prodotto rispetto agli altri è purtroppo l'assenza di immagini in movimento, che ne avrebbero fatto un prodotto ottimo e completo. Da segnalare anche l'impossibilità di aggiornare i risultati relativi all'edizione di quest'anno dei Mondiali di calcio.

I MONDIALI DI CALCIO 1930-1994 GUERIN SPORTIVO

Il Guerin Sportivo, con la collaborazione della MGE Communications, ha realizzato un ottimo prodotto multimediale. Da sottolineare poi che su un unico CD-ROM sono contenute le due versioni del prodotto: quella per sistemi DOS e quella per sistemi Macintosh. Il programma consente un'ampia rivisitazione di tutte le passate edizioni della Coppa del Mondo. Discretamente fornito il "parco immagini", suddiviso in foto e filmati (esaltante quello relativo alla vittoria nei mondiali del 1982). Le parti filmate, comunque, appaiono in una finestra di dimensioni ridotte al centro dello schermo e la qualità delle immagini non è - come si suol dire - cinematografica! Alla fine dei mondiali verrà realizzato un upgrade contenente tutti i risultati, le foto e i personaggi di USA '94, che verrà distribuito gratuitamente ai possessori dell'edizione pre-mondiale.

USA '94 WORLD CUP - PHILIPS CD-I

Dal punto di vista delle immagini è senza ombra di dubbio il prodotto meglio realizzato, e questo grazie alle potenzialità della macchina. Il CD-I con cartuccia Digital Video garantisce infatti l'impiego di immagini in movimento a pieno schermo, il che significa potersi godere spezzoni di filmati storici con una qualità video di gran lunga superiore a quella delle normale videocassetta VHS. Oltre a un buon repertorio di filmati in Full Motion Video, l'opera multimediale della Philips può contare su un vasto database calcistico, dal quale è possibile attingere informazioni di vario genere sui protagonisti di questi mondiali.

Gioite! Questo mese Paolo Paglianti ha preparato la soluzione di *Police Quest IV* e la prima parte di quella del pauroso *Ravenloft*; inoltre troverete i consigli per *Battle Isle 2* e una piccola valanga di gaboline sparse. Ricordatevi che la Hot Line del venerdì sera raddoppia (dalle 18:00 alle 20:00) e ha un nuovo numero: 02/33100154.

POLICE QUEST 4
OPEN SEASON

Nervi saldi, riflessi pronti e ferrea disciplina: solo in questo modo potrete cavarvela nella giungla metropolitana di Los Angeles! Se poi avete bisogno di un piccolo aiuto extra, basta fermare la vostra potente vettura nei pressi di una qualsiasi edicola e leggere su Kappa la soluzione dell'esimio Paolo "Beholder" Paglianti, che per una volta ha riposto la spada e lo scudo per equipaggiarsi con Beretta e giubbotto in Kevlar!

DOMENICA NOTTE

DISTRICARSI SUL LUOGO DEL PRIMO OMICIDIO

Prima di tutto, scambiate quattro chiacchiere con tutte le persone presenti nel vicolo; dopodiché date un'occhiata più ravvicinata al corpo del vostro ex-partner: cliccate con il notebook sul cadavere e sulla sigaretta al suo fianco. Annotate con il notebook anche i graffiti sul muro, quindi aprite il bagagliaio della vostra macchina e prendete l'homicide kit. Riesaminate il cadavere del poliziotto e segnate con il gesso sia la sigaretta che il corpo. Aprite poi il cassonetto in fondo al vicolo e cliccate con il notebook sul secondo cadavere. Infine parlate con Julie Chester per chiederle di fotografare gli indizi trovati e i due cadaveri.

LUNEDÌ

SBRIGARSELA NELL'UFFICIO

Parlate con Hal Bottoms, quindi spostatevi sul vostro tavolo e prendete il memo dalla scrivania, la foto dal cassetto di sinistra e il modulo

3.14 da quello di destra, che dovrete compilare cliccandovi sopra il notebook. Esaminate la fotografia, alzatevi in piedi e consegnate il modulo 3.14 a Hal, quindi avvicinatevi al computer e inserite il vostro ID (612) e la password (Gunner). Entrate nel sottomenu "Gang Information" e selezionate "Rude Boys Get Bail"; infine uscite dal computer (Logout), raggiungete l'ascensore, premete il bottone per il pianterreno (Lobby) e uscite dalla Centrale. Purtroppo non potrete evitare la reporter, ma dovrete spingerla di lato utilizzando l'icona della mano...

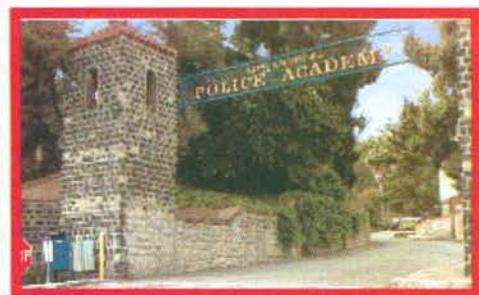
CHIACCHIERARE CON IL CORONER

Raggiungete la County Morgue; mostrate a Sherry il vostro distintivo per poter passare,

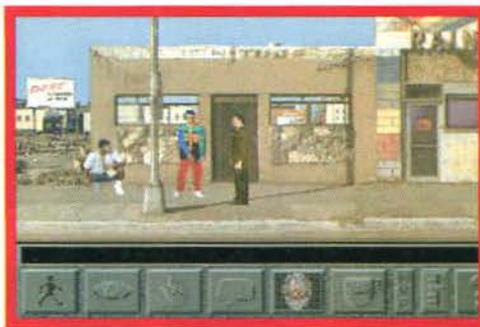
quindi parlate con Russ prima di procedere verso il laboratorio. Interrogate il dottor Sam Nobles e utilizzate il notebook sul cadavere. Prima di andarvene, prendete le due buste sul bancone di Russ contenenti gli effetti personali delle due vittime.

VISITARE LA VEDOVA HICKMAN

Bussate alla porta e parlate con la piccola Valerie per poter entrare, poi consegnate alla vedova Hickman la busta contenente gli effetti personali del marito, e in cambio ricevere un giubbotto di Kevlar. Interrogate la Katherine su tutto, specialmente riguardo alle "droghe" assunte dal vostro defunto collega. Quando la donna va su tutte le furie ed esce dalla stanza, parlate di nuovo con Valerie finché non viene citato il "closet": a questo punto aprite l'armadio a muro appena fuori dalla stanza e, frugando nella giacca, troverete delle misteriose pillole.

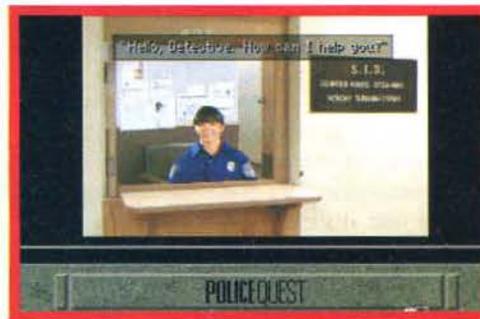
ESERCITARSI AL POLIGONO

Raggiungete l'Accademia di Polizia ed entrate nel Poligono di Tiro; prendete il modulo 13.5.1 dai pacchi a destra e consegnatelo a Bert, quindi utilizzate il portafoglio per pagare i proiettili. Prendete i proiettili e le cuffie, uscite verso destra e indossate le cuffie. Ora dovrete colpire il maggior numero possibile di bersagli; ricordatevi di caricare la vostra Beretta solo quando vi viene segnalato di farlo.

SUL LUOGO DEL PRIMO DELITTO

Una volta tornati a South Central L. A. potrete esaminare una seconda volta la scena del crimine: andate verso sinistra ed entrate nel negozio. Prendete una mela (dal bancone) e un vasetto di colla (dagli scaffali a destra), pagate la cassiera utilizzando il vostro portafoglio e uscite. Proseguite per due schermate verso sinistra, quindi mostrate il distintivo al ragazzo in piedi e, scambiando quattro chiacchiere con lui, scoprirete qualche interessante notizia. Entrate nell'edificio rubato ed esaminate il muro: troverete un ricamo di ben sedici fori di proiettili! Utilizzando il coltello e le bustine di plastica del vostro Homicide Kit, dovrete prima disincastrare e poi rimuovere tutti e sedici i proiettili.

PARLARE CON LA FAMIGLIA WASHINGTON

Andando verso sinistra dalla casa bruciata dove avete trovato i proiettili, ritornerete alla scena del delitto della notte precedente. Proseguite verso destra e mostrate il distintivo alla bambina che sta giocando in strada. Parlando un po' con lei, scoprirete che è la sorellina della seconda vittima (il ragazzo trovato morto nel cassonetto). Al termine della conversazione, regalatele la mela e continuate verso destra. Mostrate il distintivo anche a Mrs. Washington (la donna seduta sulle scale) e consegnatele la busta con gli effetti personali di Bobby.

CONSEGNARE LE PROVE OTTENUTE

Ritornate al Parker Center, utilizzate il tesserino di riconoscimento su voi stessi per poter superare la guardia all'entrata e salite sull'ascensore: premete il pulsante "B", quindi camminate fino alla fine del corridoio e consegnate a Julie Chester la colla del negozio di South Central L. A. e le pillole di Hickman (non "toccate" assolutamente Julie!). Tornate all'ascensore, raggiungete il quarto piano e consegnate a Teddy i proiettili trovati nel muro dell'edificio bruciato a South Central L. A. e rispondetegli di metterli da parte ("Shelf Storage"). Infine, prendete di nuovo l'ascensore e tornate al vostro ufficio al terzo piano; appena arriverete, squillerà immancabilmente il telefono: rispondendo, scoprirete che un informatore vi aspetta a South Central L. A.

EVITARE DI FINIRE CRIVELLATI

Appena arrivate, gettatevi a terra cliccando con l'icona di movimento vicino alla ruota posteriore della vostra macchina. Indossate subito il giubbotto in Kevlar e avvicinatevi lentamente, tenendo la testa bassa, al bagagliaio, che dovrete aprire con le chiavi: sbloccate il fucile sempre con le chiavi, prendetelo e iniziate a rispondere al fuoco della banda di delinquenti. Dovrete colpire il killer che spara dalla finestra: se scaricate il fucile, avete a disposizione una scatola di proiettili, ma se esaurite anche quelli dovrete colpire il vostro avversario con la Beretta!

MARTEDÌ

COME RECUPERARE LA BERETTA

Dopo aver discusso con il Tenente Block, tornate nel vostro ufficio e scambiate quattro chiacchiere con l'inseparabile Hal Bottoms; compilate un altro modulo 3.14, seguendo la procedura del giorno precedente. Dopodiché raggiungete con l'ascensore il piano "B" e parlate con Julie Chester per ottenere la Beretta; già che ci siete, interrogate Julie su tutti gli argomenti disponibili.

COSA FARE PER IL SECONDO DELITTO

Raggiungete l'abitazione del rapper Yo Money; prima di entrare, utilizzate il notebook sul contorno bianco sul prato; avvicinatevi all'ingresso, ed esaminate tutti i cespugli finché non trovate una scarpa rossa: ora non vi resta che trovare una novella cenerentola che per passare il tempo va in giro a squartare i poliziotti!
Bussate alla porta e presentatevi alla guardia del corpo mostrando il distintivo. Una volta entrati nella villa, potrete interrogare sia Yo Money che la sua nervosissima ragazza: chiedendo ai due notizie dei nemici di Yo Money scoprirete il nome di un estremista di destra (Walker). Prima di uscire, mostrate la scarpa rossa alla ragazza di Money.

SBRIGARE LE PRATICHE PER IL SECONDO DELITTO

Prima di tutto, fate un salto al County Morgue, dove dovrete semplicemente parlare con il dottor Nobles e utilizzare il notebook sul cadavere del povero Rene Garcia; dopodiché tornate nel Parker Central, indossate il solito tesserino di riconoscimento e consegnate il modulo 3.14 (compilato all'inizio della giornata) al buon vecchio Hal. Utilizzate di nuovo il computer (ID: 632; password: Gunner) e date un'occhiata sotto "Hate Crimes", dove dovrete inserire "Walker". Uscite dalla Stazione di Polizia.

INCONTRARE WALKER

Prima di tutto, fate un salto da Mrs Washington a South Central e interrogate la sorellina di Bob sulla misteriosa donna vista la sera del delitto; dirigetevi poi alla casa di Walker, bussate alla porta e mostrate il distintivo: noterete che non avete la possibilità di interrogare Walker per il volume eccessivo della radio. Non vi resta che spegnerla, preparandovi però a estrarre velocemente la fedele Beretta: infatti la convivente del naziskin salterà fuori dal nulla e, mentre il suo compagno se la svigna tranquillamente dal

balcone, tenterà di farvi a fette! Per evitare di ritrovarvi con un buco di aerazione imprevisto nello stomaco, utilizzate la pistola sulla ragazza e parlatele per due volte di fila, per invitarla gentilmente a riporre il coltello e mettersi poi gentilmente in ginocchio, mentre voi provvederete senza perdere troppo tempo ad ammanettarla per bene.

PER CONCLUDERE LA GIORNATA

Tornate al Parker: qui dovrete parlare con l'infuriata Mrs. Garcia (che vi rivelerà alcuni particolari molto interessanti sulle abitudini serali dell'agente ucciso).Gettando poi un'occhiata alla vostra scrivania, troverete un importante memo: non preoccupatevi, perché in ogni caso non potevate partecipare al funerale. Uscite dalla Stazione di Polizia e andate a casa del vostro ex collega per porgere di persona le condoglianze alla vedova Hickman e scambiare ancora quattro chiacchiere con la piccola Valerie. Quando uscirete dalla casa, arriverete automaticamente al Short Stop Bar: prima di tutto, prendete dei pretzel dalla ciotola del vostro tavolo, quindi parlate con Sam e Julie. Alla fine arriverà il solito Capo guastafeste che vi spedirà tutti a casa!

MERCOLEDÌ

DISCUTERE DAVANTI AL SINDACO

Come annunciatovi la sera prima dal Capo in persona, dovrete vedervela proprio con il sindaco della città: avvicinatevi al centro della sala, e tentate di rispondere alla raffica di domande, tenendo però d'occhio il tipo seduto alla vostra destra; si tratta proprio di Walker! Per evitare un gran mal di testa, appena Walker si alza, dovrete utilizzare la Beretta sul vostro avversario, quindi parlargli due volte di seguito e ammanettarlo molto velocemente. Dopo i complimenti di rito, tornate al vostro ufficio, prendete il solito modulo 3.14, compilatelo con il notebook e sbolognatelo subito ad Hal.

QUALIFICARSI AL POLIGONO

Come negli altri *Police Quest*, dovrete dimostrare che siete abbastanza abili con le armi da fuoco: ritornate all'Accademia di Polizia, prendete il modulo 13.5.0, consegnatelo a Bert e prendete sia le cuffie che la scatola di proiettili. Andate a destra e preparatevi a massacrare una ventina di innocui bersagli: per superare il test basta un punteggio medio (personalmente ho totalizzato 340 punti senza troppi problemi e ho ricevuto anche i complimenti da Bert!); ricordatevi solamente di caricate la pistola al momento opportuno. Quando avete finito, consegnate le cuffie a Bert e lasciate il poligono.

ISPEZIONARE L'AUTOPATTUGLIA

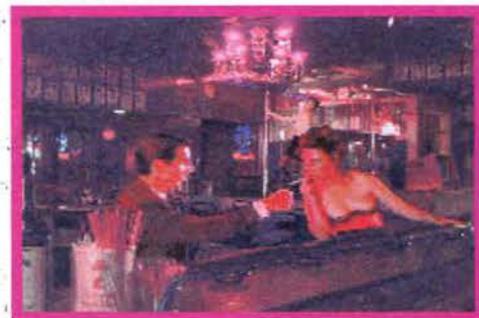
Raggiungete l'Impound Lot e utilizzate il distintivo sulla finestra al centro dello schermo per scoprire la parola d'ordine del giorno. Andate a destra e, parlando con il meccanico più sconvolto della storia dei videogiochi, scoprirete qualcosa dell'autopattuglia trovata a Hollywood & Vine. Esaminando l'interno della vettura troverete un frammento di giornale che dovrete subito leggere.
Ora non vi resta che tornare nel County Morgue e interrogare di nuovo Sam Nobles sul suo macabro lavoro...

ESAMINARE IL LUOGO DEL TERZO DELITTO

Raggiungete Griffith Park e allontanate il noioso cane con i preztel presi nel bar della sera prima (se per un qualsiasi motivo non avete i dolci, potete tornare allo Short Stop Bar per prenderli). Esaminate da vicino l'albero e smuovendo la terra al centro, troverete un osso umano (brrr!, NdR). Prendetelo con le bustine di plastica del vostro inseparabile Homicide Kit, e tornate dal Coroner Sam Nobles, che dovrete interrogare sulla nuova coppia di cadaveri appena trovati e a cui dovrete dare, logicamente, l'osso appena trovato.

CURIOSARE A HOLLYWOOD & VINE

Prima di tutto, interrogate il tipo in piedi in mezzo alla strada; entrate poi nel Bitty Kitty Club, mostrate il distintivo alla sventolona seduta al bar, Electra, e interrogatela su tutti gli argomenti: già che ci siete, mostratele anche la scarpa rossa, quindi interrogatela di nuovo per scoprire notizie interessanti su Barbie. Prima di uscire, accendetele la sigaretta con l'accendino che si trova sul tavolo del bar.

Appena usciti, noterete che qualche teppistello ha spaccato lo specchietto retrovisore del vostro bolide: raccogliete il frammento di specchio ed entrate nel negozio di dischi a sinistra. Interrogate il gestore sugli avvenimenti relativi al ritrovamento dei due cadaveri nudi nella macchina, quindi ritornate di nuovo nel Bitty Kitty Club. Questa volta troverete seduta al bar Barbie in persona: presentatevi mostrandole il distintivo, quindi interrogatela un po' su tutto e infine mostratele la famigerata scarpa rossa.

CONCLUDERE LA GIORNATA DI MERCOLEDÌ

Beh, se avete fatto tutto quello indicato finora, basta andare al County Morgue e strappare Sherry dal gruppo di reporter televisivi.

GIOVEDÌ

INTERROGARE (DI NUOVO) SAM NOBLES

Eh, già! La vostra giornata inizierà chiacchierando con il Coroner: se il buon giorno si vede dal mattino, siete nei guai! In ogni caso, dovrete interrogare il dottor Nobles sull'osso della giornata precedente e sui due nuovi cadaveri.

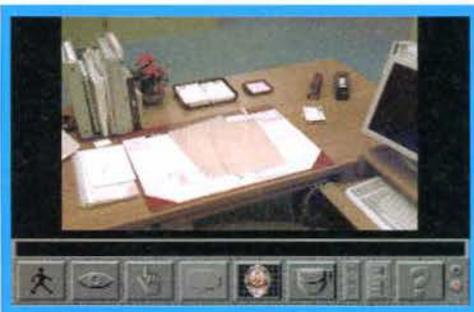
SBRIGARE L'ENNESIMA PRATICA SUI NUOVI CADAVERI

Tornate al Parker Central, fate un salto da Julie Chester e interrogatela sugli sviluppi delle loro indagini scientifiche. Tornate nel vostro ufficio, riempite l'ennesimo modulo 3.14 e consegnatelo ad Hal, quindi entrate nell'ufficio del Capo che vi intratterrà con la ramanzina quotidiana.

SCOPRIRNE DI PIÙ SULL'ULTIMO DUPLICE OMICIDIO

Tornate all'Impound Lot, mostrate come al solito il distintivo e proseguite verso destra. Scambiate quattro chiacchiere con il meccanico, quindi esaminate la targa della vettura (E2BSY669). Tornate a Parker Center e utilizzate il computer: selezionate "DMV" e, inserendo la targa della Ford che avete appena ispezionato, scoprirete che è intestata alla sede locale dei Servizi Sociali.

CURIOSARE NELLA SEDE DEI SERVIZI SOCIALI

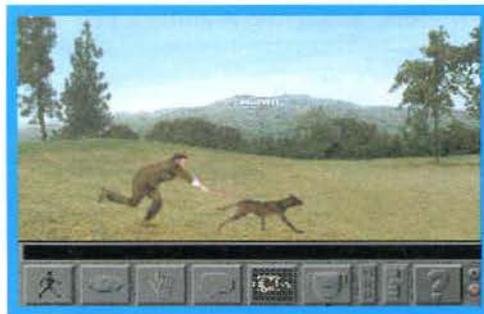
Una volta entrati nell'ufficio dei Servizi Sociali interrogate Nora per scoprire a chi appartiene la Ford su cui sono stati trovati i due cadaveri; in questo modo potrete accedere all'ufficio di Luella Parker: sedetevi al tavolo e prendete i due fascicoli e la cassetta audio. Prima di uscire dall'ufficio, parlate per la seconda volta con Nora.

INCONTRARE DI NUOVO BARBIE

Tornate a Hollywood & Vine, entrate nel Ragin' Records e mostrate la cassetta audio al gestore: visto che interrogandolo non caverete un ragno dal buco, scambiate la cassetta con una bacchetta da batteria. Entrate ora nel Bitty Kitty Club e interrogate Barbie sulla povera Luella Parker.

ENTRARE NEL 3RD EYE THEATRE

Mostrate il distintivo al tipo nel gabbiotto dei biglietti, quindi entrate passando per la porta alla vostra sinistra. Interrogate Thurman sulla morte di Luella Parker e bevete il the che vi offre: sarete risvegliati dopo un incredibile incubo dallo stesso stralunato Thurman. Ora avete tutti gli elementi per capire chi è l'assassino!

PREPARARSI PER LO SCONTRO FINALE

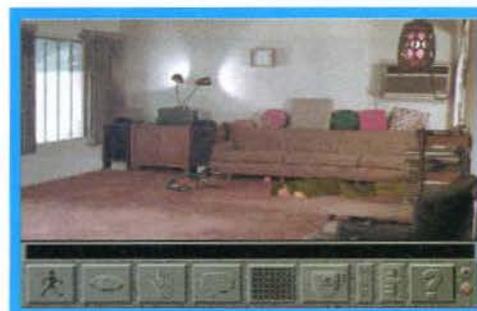
Prima di tutto, tornate nell'edificio bruciato (quello con il muro ricamato da 16 proiettili) di South Central e prendete la provvidenziale corda dalle casse sfasciate (che coincidenza!). Dopodiché tornate a Griffith Park e legando il cane con la corda verrete trascinati nel covo del Serial Killer...

SCOPRIRE DOVE È FINITO IL NOSTRO POVERO DETECTIVE...

...Anche se probabilmente l'avete già capito! Prendete il piedi di porco dal vostro Homicide Kit e utilizzatelo per forzare la porta sulla sinistra; una volta arrivati nella stanza buia, accendete la torcia (che è sempre nell'Homicide Kit) e individuate la serratura della porta di legno, che dovrete forzare con il coltellino (avete indovinato: è proprio nell'Homicide Kit!).

EVITARE DI FINIRE DIVORATI DAL DOBERMAN

Dovrete darvi al fai-da-te: utilizzate la colla sulla bacchetta, quindi incollateci sopra il frammento di specchio; utilizzate l'arnese appena ottenuto per spiare dalla porta aperta. Quando appare il messaggio che indica la via libera, entrate nella stanza successiva. Se non avete il cuore troppo debole, aprite il frigo per trovare un altro lavoro per il dottor Nobles, quindi proseguite per due stanze verso sinistra. Troverete di nuovo il simpatico cagnetto che dall'inizio della giornata sta cercando di sbranarvi in ogni modo. Per liberarvene, anche se solo temporaneamente, dovrete gettargli le pillole di Valium del vostro defunto collega. Ora potrete arrivare all'ultima stanza a destra: aprite l'armadio a muro, spostate il tappetino e scendete le scale: arriverete alla sala del 3rd Eye Theatre (l'avevate capito?), dove troverete una donna svenuta, che non ha la minima intenzione di tornare dal mondo dei sogni. Andate all'uscita del Teatro e, esaminando la prima lattina da destra, troverete una Skeleton Key. Tornate nella sala del Teatro e aprite con la chiave appena trovata la porta in fondo a destra.

NEUTRALIZZARE IL KILLER

Accendendo la torcia tascabile, attirerete inevitabilmente il Killer che vi attaccherà senza darvi la possibilità di estrarre la Beretta. Dopo un lungo sonno, vi ritroverete nel soggiorno di prima in compagnia del solito mastino. Prendete la pallina da sotto il sofà e lanciatela fuori dalla finestra per liberarvi del cane (spero sia l'ottantesimo piano!) quindi alzatevi e tornate in cucina: dentro al frigo, nella bocca della testa mozzata troverete un accendino (che schifo!). Andate a sinistra per un paio di schermi, poi andate nel bagno e prendete lo spray chiuso nel cassetto-specchio. Utilizzando l'accendino con lo spray otterrete una micidiale torcia (a mali estremi, estremi rimedi!). Entrate nell'ultima stanza a destra e utilizzate la torcia per mettere fuori combattimento il Killer!

RAVENLOFT

Beh, non è certo facile cavarsela da soli nel terribile Realm of Terror! Per vostra fortuna Paolo Paglianti e Davide Follini sono riusciti a completare l'ardua missione di *Ravenloft* e sono tornati per raccontarlo ai lettori di K! Visto che in *Ravenloft* è incluso un potente sistema di automapping, abbiamo pensato di pubblicare solo le mappe delle locazioni che presentavano delle difficoltà particolari: negli altri casi, come le Swalich Woods o le Woods West of Barovia abbiamo semplicemente scritto una descrizione testuale della locazione che dovrebbe essere più che sufficiente per permettervi di cavarvela egregiamente. Buona fortuna!

L'INIZIO DELL'AVVENTURA

Nella Forgotten Realms Forest non c'è molto da fare: attaccate il ladro, memorizzate gli incantesimi disponibili e infine prendete gli oggetti lasciati dal vostro nemico...

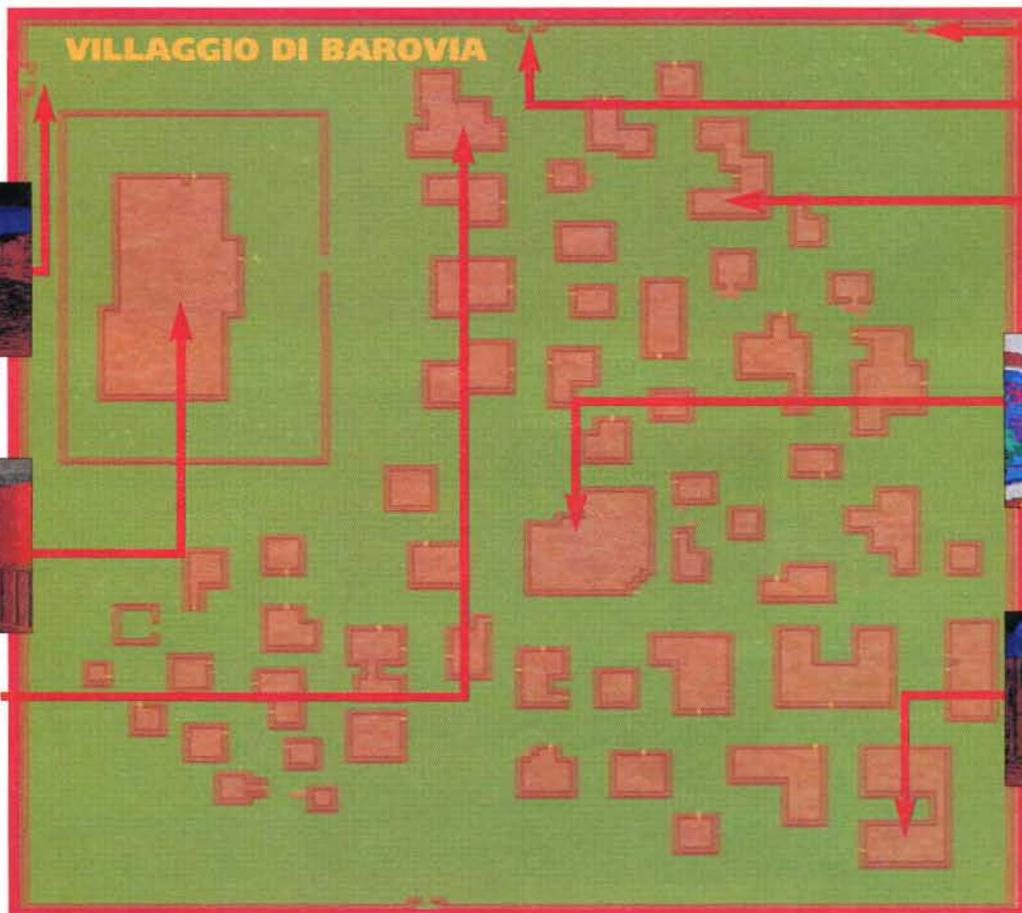
...Arriverete magicamente nelle Svalich Woods! Prima di tutto, vi consiglio di dare un'occhiata al piccolo Hut abbandonato: premendo un pulsante sulla parete, aprirete la botola sul pavimento, che vi consentirà di arrivare a un piccolo dungeon dove troverete qualche armatura e un paio di armi magiche, tra cui un Magic Dagger

A nord-ovest c'è anche un campo di Goblin, dove è tenuto prigioniero Fhalker, un Guerriero del quinto livello. Se volete liberarlo, vi conviene massacrare prima la maggior parte dei Goblin. In ogni caso Fhalker, come molti altri PnG di Ravenloft abbandonerà il vostro party quando uscirete da questa locazione.

ON THE ROAD...

Dovrete seguire la Old Svalich Road verso nord, attraversando le due locazioni di questa strada, fino ad arrivare al Villaggio di Barovia. Lungo la strada incontrerete un incredibile numero di Briganti: se risparmierete la vita all'ultimo delinquente, scoprirete come trovare il loro rifugio segreto, posizionato ancora più a nord, oltre una porta segreta indicata da una freccia scolpita nella roccia. Nell'accampamento troverete diverse armi e pozioni che potrebbero rivelarsi utili più tardi. Sulla strada per Barovia troverete anche un Gypsie che vi offrirà una pozione molto particolare in cambio di 15 monete: per ora non potrete acquistare questa pozione, quindi proseguite senza farvi troppi problemi.

IL VILLAGGIO DI BAROVIA

Ok, siete arrivati nel ridente Villaggio of Barovia! Vi consiglio, come prima cosa, di en-

VILLAGGIO DI BAROVIA

Uscita verso la Old Church.

Uscita verso la Old Svalich Road Nord: potrete superare queste porte solo dopo aver completato l'esplorazione del Cemetery.

La Casa del Gioielliere: entrate solo dopo aver completato l'esplorazione della Old Church.

Uscita verso le Woods West of Barovia.

La Taverna Blood & Vine.

La Casa del Borgomastro.

Casa del WereWolf: potrete entrare solo dopo aver curato il WereWolf nelle caverne a ovest di Barovia.

In questa casa si riunisce l'Order of Barovia al completo; prima di potere entrare qui dentro, dovrete aver esplorato per la seconda volta il Castello di Ravenloft.

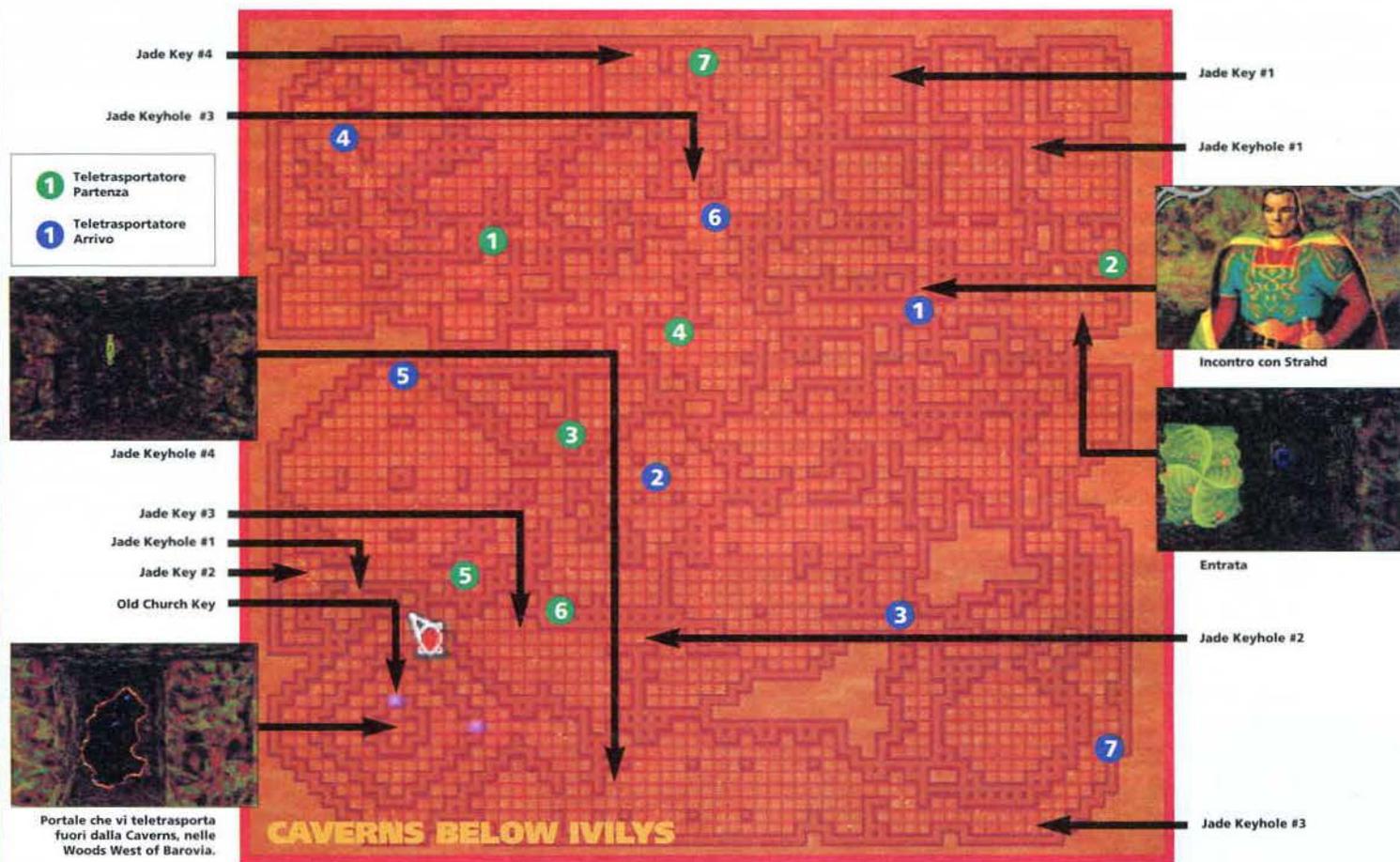
trare in tutte le case (tranne in quella del Gioielliere!) perché negli appartamenti privati dei Baroviani troverete un sacco di armi, scroll e pozioni varie. Dopodiché potete fare un salto alla Taverna Blood & Vine, dove incontrerete il Gipsie Vistani trovato prima sulla Old Svalich Road, il buon oste Martikova che, come scoprirete leggendo i prossimi TnT, appartiene a un'organizzazione segreta, e la bella Irmgarde, un PnG Chierico che presto o tardi si unirà al vostro manipolo di eroi; il Vistani vi proporrà un misterioso viaggio al suo accampamento di zingari, che dovrete ovviamente accettare di buon grado. Dopo aver visitato la Taverna, potete dirigervi verso la casa del Borgomastro: qui troverete diversi utili oggetti, tra cui un paio di interessanti libri e molti Scroll magici. Inoltre in questo edificio incontrerete sia la timida Titian (Mago Elfo) che il Borgomastro in persona. Accettate l'invito al Castello di Ravenloft per scambiare quattro chiacchiere con il terribile Conte Strahd e ricevere la Caverns Below Ivilys Key. Una volta tornati, evitate accuratamente di visitare la casa del Gioielliere, e uscite verso ovest.

IL PRIMO DUNGEON

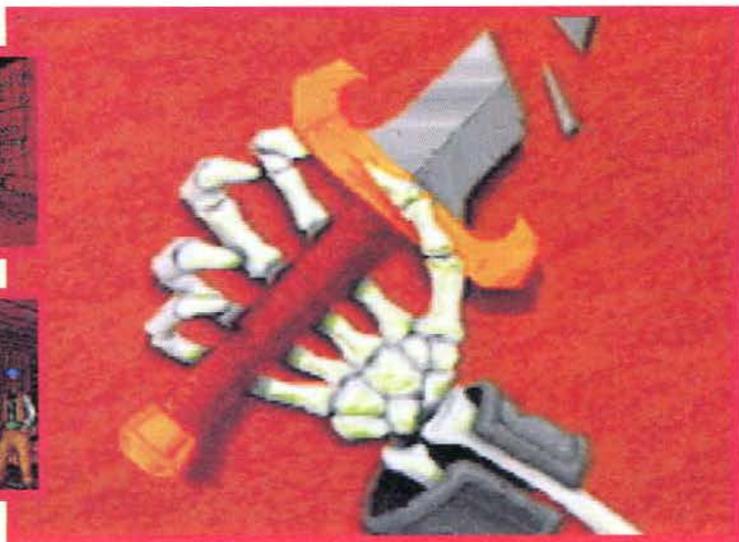
Anche nei Woods West of Barovia non c'è molto da fare: per ora dovete semplicemente entrare nelle Caverns Below Ivilys utilizzando l'apposita chiave consegnatavi dal Conte Strahd in persona; vicino all'entrata rincontrerete Irmgarde (al contrario di quando afferma questo PnG, potete concludere l'avventura anche senza il suo aiuto!)

Notate però che un po' più a nord si trova l'entrata per una piccola caverna dove vi aspetta un triste Werewolf, che dovrete curare dopo aver completato l'esplorazione della Old Church.

Appena entrerete nelle Caverns (di cui abbiamo riportato la mappa) incontrerete uno strano Guerriero che si unirà (non potete evitarlo) al vostro Party con una scusa a dir poco ridicola: in effetti si tratta proprio del Conte Strahd, ma per ora non potete farci niente; in ogni caso, mettete il Conte nella

Jade Key #4
Jade Keyhole #3
Teletrasportatore Partenza
Teletrasportatore Arrivo
Jade Keyhole #4
Jade Key #3
Jade Keyhole #1
Jade Key #2
Old Church Key
Portale che vi teletrasporta fuori dalla Caverns, nelle Woods West of Barovia.
CAVERNS BELOW IVILYS
Jade Key #1
Jade Keyhole #1
Incontro con Strahd
Entrata
Jade Keyhole #2
Jade Keyhole #3

BOX - I PERSONAGGI

Purtroppo potrete andare in giro per *Ravenloft* con un party di due soli personaggi: per questo motivo dovrete per forza creare degli avventurieri multiclasse, scartando sin dall'inizio i poveri umani...

Personalmente vi consigliamo un Nano Chierico/Guerriero e un Elfo Mago/Guerriero; in alternativa al Nano, potete scegliere un Mezz'Elfo Chierico/Ranger, ma in ogni caso dovrete sacrificare il rapido avanzamento di livello dei personaggi a una sola classe.

fila anteriore del vostro gruppo di eroi, perché sembra godere di un'incredibile difesa magica contro tutti gli attacchi fisici! Preoccupatevi invece di raccogliere le varie Jade Key disseminate per il dungeon fino ad arrivare alla preziosa Old Church Key, districandovi abilmente tra teletrasportatori invisibili (indicati sulla mappa dalle lettere colorate: verde la "partenza" e rosso per la "destinazione") e Strahd Zombie. State attenti ai Bone Golem, che sono davvero potenti e massicci, con questi nemici l'unica tattica vincente è l'"attacco e fuga" soprattutto con incantesimi, Scroll e Wand magiche.

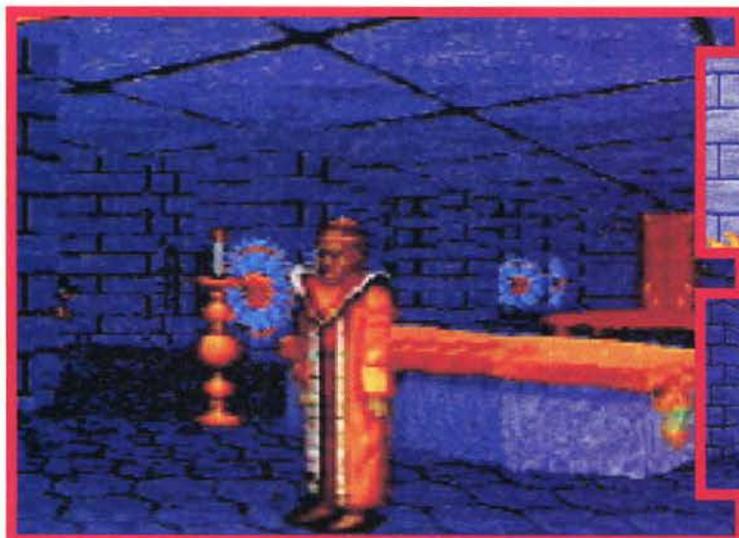
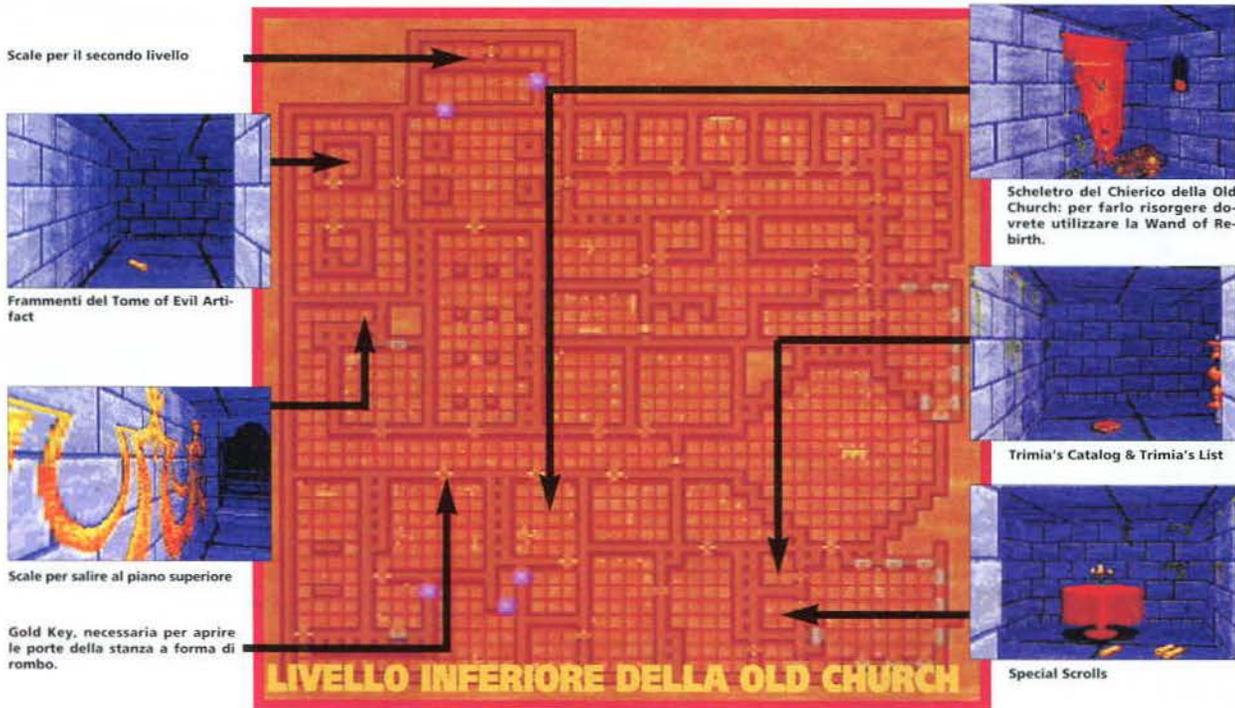
LA CHIESA ABBANDONATA

Dopo aver recuperato la Old Church Key dalle Caverns Below Ivilys, potrete accedere alla Old Church: tornate nel Village of Barovia e uscite attraversando il cancello a nord-ovest. Arriverete nella Old Church Ground: per ora non potete andare nel Cemetery perché la chiave del cancello è custodita nella chiesa.

Entrate quindi nella Old Church, dove troverete l'Head Priest in stato catatonico: per liberarlo dovrete raccogliere il Tome of Evil Artifacts, recuperare i frammenti mancanti scendendo al livello inferiore e utilizzare il libro davanti all'oscuro specchio magico nella stanza adiacente. Prima di scendere vi consiglio però di raccogliere tutte le pozioni e gli Scroll che trovate nelle stanze di questo livello.

Una volta scese le scale (in questa soluzione troverete anche la mappa dei sotterranei della Old Church), dovete quindi recuperare i quattro frammenti del Tome of Evil Artifacts: ogni volta che troverete uno dei frammenti dovrete inserirlo nel libro, in modo da ricostruire, alla fine dell'esplorazione, la frase magica completa; dopodiché potrete tornare al piano superiore e, leggendo il Tome of Evil Artifacts davanti allo specchio magico, potrete liberare l'anima dell'Head Priest che vi consegnerà la Cemetery Key. Inoltre in questo dungeon dovrete anche cercare tre Special Scroll, più precisamente quello di Atonment, di Cure Disease e di Remove Curse che vi serviranno più avanti per liberare il Werewolf nelle caverne a ovest di Barovia. Noterete anche che in una delle stanze c'è uno scheletro giallognolo: più avanti dovrete tornare in questa locazione e resuscitare quello scheletro con la Wand of Rebirth per ottenere la Castle Ravenloft Key. Infine, prima di lasciare la Old Church, assicuratevi di aver raccolto il celebre Trimia's Catalog e l'altrettanto indispensabile Trimia's List - non perdeteli per nessun motivo!

I PREPARATIVI PER IL VIAGGIO NEL CEMETERY

A questo punto dovrete avere nel vostro inventario i tre Special Scroll e la Cemetery Key; tornate nelle Woods West of Barovia e aspettate (dormendo) che calino le tenebre: verrete attaccati da branchi interi di Lupi, che dovrete massacrare senza pietà finché non

trovate e uccidete un particolare esemplare di Lupo Mannarro Albino; dopo aver fatto fuori il Lupo Pallido, entrate nel piccolo dungeon a nord ovest già citato in precedenza, e parlate con l'amichevole WereWolf: ora dovrete utilizzare in rapida successione i tre Special Scroll (nell'ordine: Atonment, Cure Disease e Remove Curse - funziona solo se avete ucciso il Lupo Albino) per ritrasformarlo in essere umano e ricevere, come ricompensa, la Blood Key che è in grado di aprire la sua abitazione.

Tornate nel Villaggio di Barovia e, entrando in questa casa (indicata sulla mappa del Villaggio riportata in questa soluzione), troverete diversi armi e oggetti molto utili. Dopodiché entrate nella Casa del Gioielliere, dove incontrerete il fantasma dell'ex proprietario passato da diversi anni a miglior vita (si fa per dire, NdR) a causa di un crudele ladro. Il fantasma diventerà un vostro temporaneo compagno entrando nel corpo di uno dei vostri due PG e vi consegnerà la Crypt Key. Ora siete pronti per andare nel Cimitero!

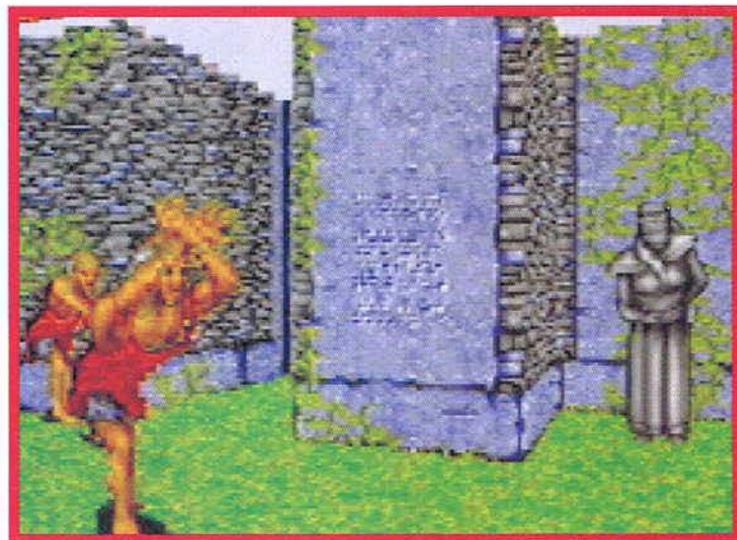
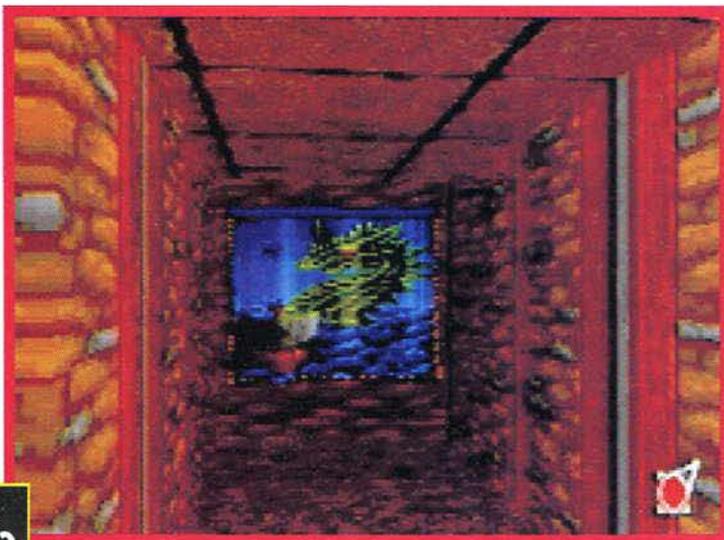
IL CIMITERO

Esplorando questa pericolosissima locazione, assicuratevi di salvare molto spesso, perché i Vampiri che svolazzano da queste parti hanno la cattiva abitudine di sottrarvi livelli in continuazione; se vi accorgete di aver perso un livello, non vi rimane infatti altro da fare che caricare dall'ultima posizione salvata, perché purtroppo non c'è modo di recuperare i livelli persi in questo modo. Un ottimo modo per sgattaiolare tra Ghoul e Vampiri senza rimetterci le penne è lanciare un Invisibility su ogni membro del vostro Party (ricordatevi però di non attaccare i nemici, perché annullereste l'effetto di questo incantesimo).

Per prima cosa, dovrete entrare nella Cripta di Grymig (si trova a nord est dall'entrata del Cimitero) utilizzando la Cript Key trovata nella Casa del Gioielliere, e massacrare senza pietà il Ghoul Lord che infesta la cripta. In questo modo, oltre a trovare diversi oggetti interessanti, scaccerete lo spirito del Gioielliere dal corpo del vostro PG e otterrete anche un'altra chiave che vi permette di entrare nelle stanze private della Casa del Gioielliere, dove troverete la Fire Gem. In ogni caso, per il momento non dovete tornare a Barovia, ma continuare l'esplorazione del Cimitero: den-

Entrata.

Spirito del Guerriero Elfo.

Scala per il livello inferiore.

tro la Cripta, troverete il primo sacchetto di Polvere; uscite nel Cimitero e, costeggiando il perimetro est del Cimitero, troverete anche il secondo sacchetto di Polvere; per strada, se volete, potete accogliere nel vostro gruppo Vuko, un Ladro del settimo livello che vi seguirà mentre girate per il Cimitero.

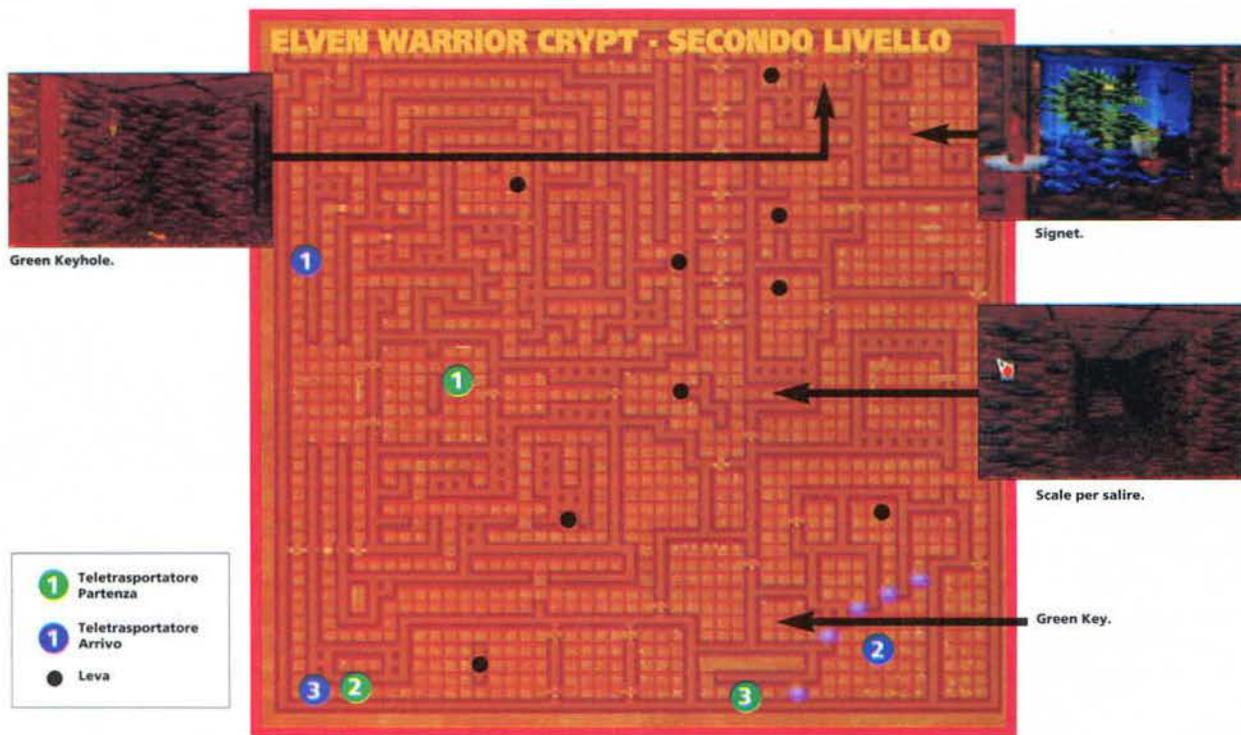
Dopo aver preso i due sacchetti di Polvere, raggiungete l'entrata dell'Elven Warrior Crypt (si trova nell'angolo sud-est del Cimitero): utilizzate i due sacchetti di Polvere sulle due Statue Elfiche poste a guardia dell'entrata, quindi scambiate quattro chiacchiere con le due Statue finché entrambe vi permettono di accedere alla Cripta (in caso contrario, dovrete affrontare uno scontro perso in partenza contro una Banshee!).

LA ELVEN WARRIOR CRYPT

Nella Cripta (la mappa dei due livelli è riportata in questa soluzione) troverete lo spirito di un potentissimo Guerriero Elfo che vi supplicherà di recuperare un misterioso Signet abbandonato al piano inferiore. Seguendo la mappa non dovreste incontrare grosse difficoltà per arrivare fino al secondo livello: infatti dovrete semplicemente esplorare il livello utilizzando i teletrasportatori al centro della mappa (quelli spostati un po' sulla destra, per intenderci) e azionare tutte le leve che trovate, in modo da poter accedere anche ai due teletrasportatori chiusi dietro alle porte e poter così raggiungere la Tomb Key che vi permette di scendere al livello successivo.

Il secondo livello non è molto più difficile: anche qui dovrete azionare una mezza dozzina di leve sparse per tutto il livello prima di poter mettere le mani sull'agognato Signet; fate però molta attenzione alle diverse trappole lancia-fireball! In questo livello incontrerete degli Spettri (che sottraggono livelli - salvate spesso!) e degli Elementali del Fuoco, che potrete abbattere facilmente utilizzando una Wand of Frost. Una volta trovato il Signet, dovrete riportarlo allo Spirito del Guerriero Elfo, che come ricompensa vi fornirà un'ottima armatura Elfica, una buona Magic Sword e, soprattutto, la Elven Crown.

TIRANDO LE SOMME...

Uscite dal Cimitero e rientrate nella Old Church; raggiungete il Livello Inferiore e utilizzando la Wand of Rebirth, potrete resuscitare il Chierico ridotto a scheletro di cui abbiamo già parlato, che vi offrirà la Castle Ravenloft Key. Tornate nel Villaggio di Barovia e più precisamente, nella Casa del Gioielliere, dove troverete la Fire Gem. Non vi resta che aspettare il mese prossimo per sapere come affrontare il Conte Strahd e poterlo raccontare ai nipotini!

TRIMIA'S CATALOG

Alla fine di questa prima parte dell'avventura dovrete avere nel vostro inventario i seguenti oggetti di vitale importanza:

- **IL TRIMIA'S CATALOG (livello Inferiore della Old Church)**
- **L'ELVEN CROWN (secondo livello della Elven Warrior Crypt)**
- **LA FIRE GEM (la Casa del Gioielliere nel Villaggio di Barovia)**
- **LA WAND OF REBIRTH (la Cripta di Grymig, nel Cimitero)**
- **LA CASTLE RAVENLOFT KEY (dal Chierico del livello Inferiore della Old Church)**

BATTLE ISLE 2

Il seguito del gioco di strategia più riuscito del 1992 si è rivelato il gioco di strategia più riuscito del 1994. Uno dei punti di forza di *BI2* è la varietà delle situazioni tattiche presentate, fattore che richiede la formulazione di piani d'attacco sempre flessibili. Per questa ragione, una strategia vincente assoluta non esiste. Dall'esperienza di ore e ore di gioco, però, è stato possibile distillare alcuni "saggi consigli" che potranno essere utili a chi affronta questo gioco per la prima volta - e forse anche i giocatori più esperti potranno scoprire qualcosa a cui non avevano ancora pensato.

1 - CONOSCETE BENE LE CONDIZIONI DI VITTORIA

All'inizio di ogni missione il programma presenta una serie di obiettivi che dovranno essere raggiunti affinché la missione stessa possa dirsi completata. Potrà sembrare superfluo, ma è importante ricordare come il programma richieda unicamente il raggiungimento di tali obiettivi. Se per vincere è necessario occupare una certa postazione, basta che una nostra unità riesca a entrarci - non importa se al termine di una battaglia campale o se grazie a una clamorosa azione di "contropiede". Nessuna unità dovrebbe mai essere sacrificata a compiti inutili come l'attacco di nemici lontani dalla zona di operazioni o l'assalto a postazioni ininfluenti.

2 - LA RICOGNIZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Sebbene nell'ordine di battaglia siano incluse diverse unità adibite a compiti di ricognizione (Ranger e Buggy) esse, soprattutto nelle prime battaglie, sono troppo importanti per essere sacrificate in questo modo. I Ranger possono occupare postazioni avversarie sguarnite con grande rapidità, mentre le Buggy possono trasformarsi in una micidiale forza d'attacco (vedi più avanti).

Le unità migliori per dare un'occhiata alle zone non ancora esplorate sono gli aerei e gli elicotteri. Si muovono molto velocemente, e nel caso di incontri inaspettati con il nemico possono essere ritirati altrettanto in fretta e riparati. Nei primi scenari, è più prudente affidarsi a mezzi corazzati come carri armati e portatruppe per sondare le linee nemiche. Non hanno un grande raggio di esplorazione, ma hanno migliori possibilità di sopravvivenza nel caso di incontri inattesi con mezzi avversari.

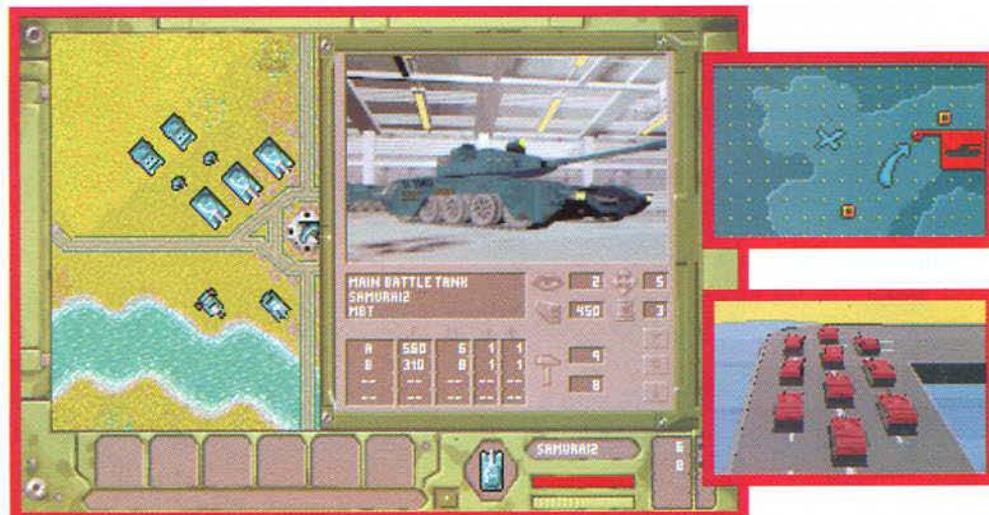
3 - LE BUGGY ALL'ATTACCO

Queste piccole jeep armate di missili sono tra le unità più micidiali del gioco: sono velocissime, muovono anche dopo il combattimento (con l'opportunità, così, di rientrare in fretta dietro le proprie linee una volta effettuato l'attacco) e con i loro missili colpiscono a due spazi (evitando in questo modo il fuoco di ritorno della maggior parte degli avversari).

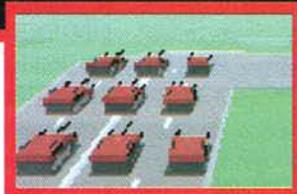
Se utilizzate con cura, le Buggy possono attaccare ripetutamente il nemico senza subire un graffio. Ciò conduce a un aumento vertiginoso della loro esperienza, e quindi della loro efficacia in combattimento. Verso la fine del gioco, una Buggy con due stelle può eliminare la maggior parte degli avversari con un solo micidiale attacco.

4 - PREVEDERE L'ESITO DEI SINGOLI SCONTRI

Una caratteristica di *Battle Isle 2* che rende questo gioco simile agli scacchi è la possibilità di prevedere con buona approssimazione l'esito degli scontri tattici. I fattori considerati dal computer in combattimento sono potenza dell'arma impiegata, corazzatura del bersaglio, valore di esperienza dell'attaccante e tipo di terreno. In generale, due unità uguali che si affrontano a pari condizioni infliggeranno e riceveranno un numero identico di perdite. Per fare un esempio, due tank Technotrax al primo livello di esperienza hanno buone pro-

babilità di perdere due mezzi ciascuno, mentre un Tecnhnotrax che affronta un potente Samurai normalmente subisce tre perdite infliggendone solo una. Un fattore casuale rende possibile il verificarsi di risultati clamorosi sia in bene che in male, ma un po' di esperienza è sufficiente per prevedere in anticipo coma andranno le cose, e inserire questo dato nella pianificazione della battaglia.

5 - ATTACCARE PRIMA CON LE UNITÀ PIU FORTI, E ATTACCARE PER DISTRUGGERE

Uno degli errori più comuni, soprattutto all'inizio, è attaccare uniformemente su tutto il fronte. Danneggiare più unità avversarie normalmente serve a poco: possono essere sostituite da unità fresche e riparate nelle retrovie, rendendo inutile il dissanguamento delle nostre forze. La cosa migliore è sempre selezionare accuratamente pochi avversari che occupano posizioni chiave, e attaccare per distruggere.

Quando possibile, è bene iniziare l'attacco indebolendo il nemico con armi che colpiscono a distanza (come missili o artiglierie) e con armi contro le quali il nemico non può contrattaccare (missili lanciati da aerei contro mezzi non muniti di armi antiaeree). In questo modo, quando si avanzerà per il corpo a corpo lo si troverà già sgretolato. Inoltre, è bene attaccare prima con le unità più forti. Un attacco con unità deboli richiede spesso un secondo attacco con unità forti per "finire" l'avversario, costringendoci a impegnare una buona parte del nostro esercito.

Un primo attacco con unità forti potrebbe portare, con un po' di fortuna, a un'eliminazione prematura dell'avversario, liberando le unità più deboli per altri compiti.

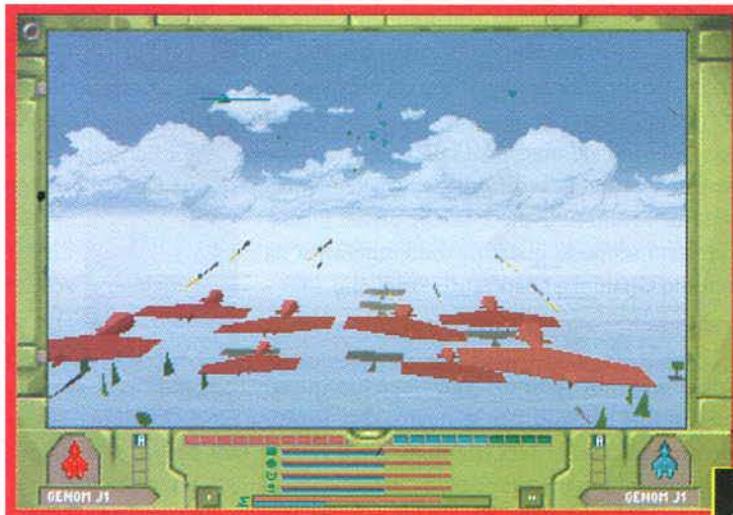
5 - CONSERVARE LE PROPRIE FORZE OGNI VOLTA CHE E POSSIBILE

La perdita di un'unità è un evento più infausto del danneggiamento di tre unità uguali. Le unità distrutte non possono essere riparate, e insieme a esse viene perduto il patrimonio di esperienza accumulato in turni e turni di combattimento. Per questa ragione, è bene ritirare immediatamente le unità in difficoltà (ridotte a quattro mezzi o meno), e rimpiazzarle con altre fresche. Questa tattica, se eseguita con costanza e determinazione, può portare al logoramento dell'esercito avversario senza che le dimensioni del nostro diminuiscano sensibilmente.

6 - DIFENDERSI PRIMA DI ATTACCARE

Uno dei (pochi) difetti di *Battle Isle 2* è che alcuni scenari devono essere giocati almeno due volte per essere completati: la prima per scoprire tutte le sorprese e gli eventi casuali nefasti che i programmatori hanno preparato e la seconda per iniziare a formulare un piano di battaglia adeguato.

Spesso succede che la missione ci richieda di andare all'attacco di forze nemiche preponderanti solidamente attestate in posizioni difensive fortificate. Tali imprese, che sembrano impossibili, possono essere affrontate con successo grazie a un difetto dell'intelligenza artificiale. Il computer non sembra saper distinguere tra tattica difensiva ed offensiva, e se all'inizio dello scontro rimarrete immobili nelle vostre posizioni di partenza, egli lancerà le proprie unità all'attacco.

Ciò è vantaggioso per due ragioni esattamente simmetriche: i mezzi del nemico si allontaneranno dalle proprie basi d'appoggio e dalle zone coperte dalla propria artiglieria, mentre i vostri potranno avvantaggiarsi di entrambi questi fattori. Una serie di attacchi mirati, accompagnati dal martellamento incessante dei cannoni a lunga gittata e dalla rotazione in officina delle unità danneggiate può condurre al totale dissanguamento dei nemici senza che il nostro esercito venga intaccato più di tanto (vedi anche punti 4 e 5). Una volta che questo obiettivo sarà stato raggiunto, toccherà a noi uscire in massa dalle trincee travolgendo i resti del vostro orgoglioso avversario!

GABOLE

REBEL ASSAULT PC

Stefano Scaglione di Asti ci ha faxato codici e gabola per diventare Cavalieri Jedi in 7 lezioni facili!

LIVELLO	EASY	NORMAL	HARD
3-6	Falcon	Biggs	Ackbar
7-10	Anoat	Kaiburr	Fornax
11-14	Yuzzem	Minock	Bespin
15	Brigia	Dagobah	Kessel
Seq. Finale	Greedo	Mimdan	Organa

Se proprio non riuscite a sconfiggere Dart Vader, provate questa gabolina: all'inizio del gioco, quando appare il Logo della LucasArts davanti alla Morte Nera, spostate il joystick in avanti, premete fuoco, in giù, fuoco, sinistra, fuoco, destra e infine fuoco. Se tutto è andato per il meglio, sentirete una campanello e la parola LucasArts. Ora, iniziando un partita, potrete diminuire i danni subiti premendo il "+" del tastierino numerico, saltare al livello desiderato inserendo direttamente il numero del livello (in esadecimale, quindi i valori vanno da 01 a 0F); infine, premendo Esc passerete al livello successivo. Niente male, no?

FRONTIER - ELITE II PC

Per avere crediti infiniti, basta sfruttare un piccolo ma fruttuoso bug del gioco: vendete tutto quello che occupa spazio sulla vostra nave e acquistate una cabina passeggeri.

Passate al Bulletin Board e selezionate una missione di trasporto di una sola persona. A questo punto basta andare al "New & Used Shop" e scambiare la vostra nave con una che costa di meno, in modo da ricevere la differenza in crediti: naturalmente il rivenditore si rifiuterà di effettuare lo scambio, perché sulla nave c'è un passeggero, ma... magia del bug, scoprirete che riceverete lo stesso la differenza. Ripetete a piacere finché non ne avete le tasche piene! Il trucco è stato scoperto quasi in contemporanea da Esposito Giattoni e Gianfranco Scaglione

ZOOL 2 AMIGA

La Gremlin "in persona" ci ha spedito questi interessanti codicilli per le nostre due formiche-ninja. Basta scrivere direttamente il codice desiderato quando appare la scritta "Press Fire For Options":

VISION - 20 vite in più

KICKASS - Rende riutilizzabili le Smart Bomb

ALCENTO - Percentuale garantita a fine livello del 99%!

OLDENEMY - Blocca il timer

TOUGHGUY - Rende il nostro eroe invulnerabile a tutto tranne che ai muri elettrificati o con spuntoni.

RONSON - Si parte dal Livello 2...

FUNKYTUT - ... dal Livello 3...

HISSTERIA - ... e dal Livello 4

BUMBLEBEE - Per poter saltare da un livello all'altro premendo Return.

THE SETTLERS AMIGA

L'impareggiabile Aida Barassi di Game Power ha scovato una per una le password di questa simulazione di contrada:

Level 01: START	Level 02: STATION
Level 03: UNITY	Level 04: WAVE
Level 05: EXPORT	Level 06: OPTION
Level 07: RECORD	Level 08: SCALE
Level 09: SIGN	Level 10: ACRON
Level 11: CHOPPER	Level 12: GATE
Level 13: ISLAND	Level 14: LEGION
Level 15: PIECE	Level 16: RIVAL
Level 17: SAVAGE	Level 18: XAVER
Level 19: BLADE	Level 20: BEACON
Level 21: PASTURE	Level 22: OMNUS
Level 23: TRIBUTE	Level 24: FOUNTAIN
Level 25: CHUDE	Level 26: TRAILER
Level 27: CANYON	Level 28: REPRESS
Level 29: YOKI	Level 30: PASSIVE

BRIAN THE LION AMIGA

Direttamente dalla Psygnosis, eccovi i codici dei livelli del gioco.

Barry the Bear - sXr7vgqaGP

Gosh! - XzBEgvaqV1

Spooky Ruins - 20N*V7pSXu

The Way Forward - 20RG57pSX*

The Way Back - 20RG57pSXY

The Volcano - sXtN5QjaGU

Naturalmente c'è anche la gabolina: premete CAPS LOCK e...

G - per 999 Gemme

H - per 9 Hit Point

J - per 9 Salti

L - per 9 Vite

PINBALL FANTASY AMIGA

Il simpaticissimo Angelo Luisardi di Como, un irriducibile giocatore di questo capolavoro firmato Digital Illusions, ci ha spedito questi codici che faranno la felicità dei flippomani di tutta Italia. Per attivare le gabole dovete semplicemente scrivere le parole indicate prima di cominciare una partita: otterrete dei risultati strabilianti! PS: Alcuni codici funzionano anche nella versione PC.

DIGITAL ILLUSIONS - Per non perdere mai la pallina

EARTHQUAKE - Elimina il Tilt

EXTRA BALLS - Cinque palline Extra

FAIR PLAY - Elimina i Cheat inseriti in precedenza

VACUUM CLEANER - Resetta gli High Score

DOOM PC

Se avete qualche problema a squartare i terribili alieni del mitico sparatutto della ID, scrivete questi codici mentre state giocando e ammirate i risultati. Una piccola nota: non salvate mentre siete in mezzo a un muro, perché potreste perdere il salvataggio.

IDSPISPOPD - Per passare attraverso i muri

IDDQD - Attiva l'invulnerabilità e tutte le armi

IDKFA - Per fare il pieno di munizioni

IDBEHOLD +A - Mostra la mappa del livello

+ V - Per attivare il God Mode

+ L - Per l'amplificatore di luce

+ I - Per diventare invisibili

+ R - Per la tuta antiradiazioni

LITIL DIVIL PC

Sempre dalla Gremlin, arrivano anche delle gabole per il simpatico Geppo di *Litil Divil*, da inserire al prompt del DOS insieme al solito comando "divil":

divil KmCiNpOcKeT - Per saltare da un livello all'altro con F3

divil Nicole - Premete Shift+P per attraversare le stanze in tutta tranquillità

divil MEANING - Premete Shift+T per recuperare energia

divil Grumpy - Premete K (modestamente...) per ricevere chiavi extra

divil Donkey - Aumenta il numero di tesori

Se volete, potete combinare tra loro diverse gabole: per esempio, potete scrivere

divil KmCiNpOcKeT Grumpy Nicole

per attivare contemporaneamente le 3 gabole.

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER / **RAM 4MB**
MOTHER BOARD **VESA LOCAL BUS** (ZOCCOLO PER OVERDRIVE PENTIUM)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / **HARD DISK 210MB**
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB **CIRRUS LOGIC CL 5424**
(WINDOWS ACCELLERATOR + TRUE COLOR) - TASTIERA ESTESA 102 TASTI
MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI x 1.000 ESCLUSA IVA 19%

386DX-40	**1.470**
486DX-40	**1.790**
486DX2-66	**1.840**

486SX-33	**1.590**
486DX-33	**1.740**
486DX2-66	**1.990**

MOTHER BOARD 256KB CACHE EXP. 512KB
RAM 4MB EXP. 64MB
3 SLOTS VESA LOCAL BUS
3 SLOTS PCI LOCAL BUS
ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE

INTEL DX4-75	**2.290**
INTEL DX4-100	**2.490**

PENTIUM-60	**3.290**
PENTIUM-66	**3.490**

(256KB CACHE - RAM 8MB)

GRATIS

PROGRAMMI PREINSTALLATI SU HD COMPLETI DI LICENZA E MANUALI

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: *AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1* **+ 100**

ECCEZIONALE PROMOZIONE PER LE PROSSIME VACANZE
PER OGNI COMPUTER STAKAR ACQUISTATO
OFFRIAMO 1 SETTIMANA DI SOGGIORNO PER 2 PERSONE
IN RESIDENCE DI LUSSO A IBIZA O TENERIFE

MOTHER BOARD VESA LB PC GREEN

(PER CPU 80486SX - DX - DX2)
3 SLOTS VESA LOCAL BUS + 3 SLOTS ISA
ZOCCOLO PENTIUM OVERDRIVE P24T
CACHE 128KB ESPANDIBILE A 512KB
RAM EXP. 64MB (2 SLOTS 72PIN + 8 SLOTS 30PIN)
128KB CACHE L. 190 / 256KB CACHE L. 240

HARD DISKS — WESTERN DIGITAL — GARANZIA 2 ANNI

210MB/250MB/270MB	340/390/420
340MB/425MB/540MB	490/540/790
120MB SEAGATE 2,5"/170MB 2,5" WD	440/490
CTRL+CACHE *PROMISE DC420* VL-BUS	190
CTRL+CACHE *PROMISE DC4030* VESA LB 0MB>16MB	290
STREAMER INTERNO 3,5" *CONNER* 250MB	340

SCHEDE VGA *(TRUE COLOR+WIN ACCELERATOR)*

CIRRUS LOGIC CL 5424 1MB ISA BUS	140
CIRRUS LOGIC CL 5428 1MB EXP 2MB VL-BUS	170
TSENG ET4000/W32i 1MB EXP 2MB VL-BUS	220
S3 805 1MB EXP 2MB VL-BUS/*PCI*	240/340
S3 928 1MB PCI LOCAL BUS/ *2MB*	390/540
WEITEK P9000 2MB VL-BUS	690

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA ***ACECAD*** 12"x12"/ 18"x12"	***290/490***
HANDY ***TRUST*** B/W 256 + OCR	***140***
HANDY ***TRUST*** COLOR 276.000C + OCR	***340***
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS/WIN	170/220
SCANMAN 256 (B/W + OCR x WINDOWS)	290
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO ***TRUST*** 1200dpi 16,7MC + OCR	***1.240***
SCANNER PIANO ***UMAX UC840*** 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP SE	***1.790***

LOGITECH

MONITORS VGA

14" ***B/W TRUST*** 1024x768x0,28	190
14" ***STAKAR/ETC*** 1024x768x0,28 NI	470
14" ***TRUST*** 1024x768x0,28 NI LR	490
14" ***NEC SVGA*** 1024x768x0,28 NI LR	640
15" ***STAKAR/ETC*** 1280x1024x0,28 NI ***DIGITALE+DISPLAY***	***640***
15" ***NEC 3V*** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	940
15" ***NEC 4FGe ipm*** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" ***STAKAR/ETC*** 1280x1024x0,26 NI LR ***DIGITALE+DISPLAY***	***1.340***
17" ***NEC 5FGe*** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" ***NEC 5FGp*** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
20" ***SONY 2036*** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" ***NEC 6FG*** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.490
486 NO CPU - 4MB - NO HD	2.190

Trust — MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

SW DATACOM+DATAFAX(TRIO) IN ITALIANO

2400/9600 + VIDEOTEL INT/EST	***140/190***
14400/14400 INTERNO/ESTERNO	***240/290***
14400/14400 + VIDEOTEL POCKET	***340***

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 DX-40 MHZ (ULSI)	***110***
SIMM 256 KB/1MB/4MB	***20/75/290***
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB/ 8MB / 16MB	290/590/1.190
CPU 80486DX-40 (AMD)/80486DX-33 (INTEL)	440/390
CPU 80486DX2-66 (AMD) /80486DX2-66 (INTEL)	540/690
CPU INTEL486DX4-75 / INTEL486DX4-100	940/1.090

SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO: EXCEL 5.0+WORD 6+ACCESS 1.1+POWER POINT 3+PCMAIL	1.090
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1/ WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE) V 1.0	50
COREL DRAW 3.0 (DISCHI + CD)/4.0 UPGRADE (DISCHI + CD)	270/470
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NY	100/69

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA (EDITEL) ***COMPLETA***	190
LA DIVINA COMMEDIA:INFERNO/PURGATORIO/PARADISO	70
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	50
IL MONDO DEGLI ANIMALI (EDITEL)	50
VIAGGI NEL MONDO (EDITEL)	50
PARLIAMO INGLESE (CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE)	90
MR. CHIP (JACKSON)	250
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT)	100
MULTIMEDIA BEETHOVEN	110
COREL POWER PACK	140
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/COREL PROF PHOTOS SAMPLER	34/29
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	59
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39/39
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39/49
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	39
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110/110
INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	1 CD 110
CD PER ADULTI: DREAM GIRL/ THE CD BROTHEL (X RATED)	49/49
TRACY I LOVE YOU/HOUSE OF DREAMS/ADULTE PALATE VOL. 1	69/69/79
INTERACTIVE SEYMURE BUTTS/DREAM MACHINE INTERACTIVE	149/149

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

SOUND BLASTER 2.0 VALUE	110
SOUND BLASTER PRO VALUE	150
SOUND BLASTER 16	190
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	260/330
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 /+ AdSP	340/390
SOUND BLASTER AWE 32	520
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	75/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER SE	520/450
VIDEO BLASTER FS200	620
DISCOVERY CD16 (SB16+CD ROM DS+ALT+6CD)	690
PERFORMANCE CD 16/ PREMIUM CD16	790/840
GAME BLASTER CD16/EDUTAINMENT CD16	790/890
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.070
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690

LETTORI CD-ROM DOUBLE SPEED (300KB/sec):

MITSUMI FX001D	***320***
CREATIVE SB UPGRADE	360
TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
TRUST VIDEO ENCODER/PC-TV BOARD	240/230

STAMPANTI

EPSON	***LX100*** - 9A 80C 200cps	290
	LQ100 - 24A 80C 167cps	370
	STYLUS 300/800/1000	440/540/970
	STYLUS COLOR	1.140
NEC	***P2Q*** -24A 80C 192cps	370
	P42Q - 24A 80C 216cps/***P52Q*** 136C	470/670
	SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.070
HEWLETT PACKARD	***DESKJET 520*** 600-300dpi	540
	DESKJET 310 300dpi 240cps/***COLORE***	590/70
	HP DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	640/850
	HP DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	1.140
	HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/***4P*** 2MB 600dpi	1.190/1.770
	HP LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.590
MANNESMANN Tally	***MT81*** - 9A 80C 130cps	290
	MT83 24A 80C 216cps/***MT84*** 136C	470/590
	MT83C / MT84C (COLORE)	540/670
	T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
	T9005 - (LED) 6ppm	990
	STAR LC 100 9A 80C 180cps ***COLORE***	320
	STAR LC 24-100 24A 80C 192cps/***LC 24-20 II*** 210cps	340/440

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	570
MONITOR MICROVITEC 14" COLORE MSYNC	***750***
AMIGA CD32 + 2 GIOCHI	490
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	39
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	220
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	290
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
ESP. MEM. AMIGA 1200 0>1-2-4-8MB (SIMM 72PIN)	170
HD INTERNO 2,5" AMIGA 1200 DA 170MB	***490***
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 72PIN (AMIGA 4000)	290
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE ***VIDEON 4.1*** GOLD	320
GENLOCK ***MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS***	240/440
GENLOCK ***GVP G-LOCK***	790
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170
VIDEO DAC 18	150

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
(a 200 m. dalla STAZIONE F.S.)
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43

ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 - 13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

Aha. Siete fregati. Non avete scelta, non c'è via d'uscita: siete irrimediabilmente e inevitabilmente condannati. Fino a poco tempo fa ancora si poteva scegliere, ma da oggi fino a forever non potrete più decidere se leggere il libro o guardare il film, vi toccherà fare tutte e due le cose insieme. Avete voluto la multimedialità, bene, adesso sugatevela fino all'ultima goccia, tanto con il caldo infame che fa uno arriva a bere di tutto. Anche le palle più clamorose, invero ben poco dissetanti, ma tant'è: il fine giustifica i media. Non per fare quello che ha capito tutto della vita, ma occhio a quello che succede intorno: per un po' dovrete arrangiarvi, questo vigile occhio (quasi paterno) da £5.500 sempre desto e sempre all'erta ha bisogno del suo sacrosanto riposo estivo e quindi, per mano mia impietosa, la redazione di K vi lascia in balia delle correnti: gonfiate bene le ciambelle e vedete di non bere. Nel frattempo, se vedete un tizio con un Mac portatile e tante, ma tante belle figliole attorno sotto un ombrellone anonimo di una spiaggia qualunque, approfittatene per chiedergli di collaborare con K: per sincerarvi che sia davvero il nostro direttore però vi conviene comunque aspettare che vada a farsi il bagno e vedere se cammina regolarmente a pelo d'acqua. Dovesse altresì capitarvi di imbattervi in un manipolo di disastrati con 8086 portatile e ustioni da conflitto nucleare, evitate di attaccare discorso e concentratevi sui prominenti clivii della dolce cerbiatta sul pedalò: anche gli umili servi di Albini hanno diritto a un dignitoso silenzio. Già il fatto che ci lasci andare in vacanza basterebbe a farci credere che la grande mano di Dio abbia dato una poderosa schicchera al mondo, costringendolo a girare per il verso giusto. E invece ancora per 30 giorni saranno cavi, schermi, tastiere e dischi ammosciati dalla calura, mentre la sgente sguazza e frizza. Uno penserebbe che qui da noi con tutta 'sta tecnologia, sia più facile accorgersi che in effetti mancano sei anni al duemila, ma credetemi, l'unica cosa veramente chiara ora come ora agli occhi di questo povero sottomesso è che sei anni sono un casino di tempo.

Tiziano

SUPERCIUK e la FIATATA ALCOLICA

Spett.le redazione di K,
sono un vostro affezionato lettore e voglio arrivare subito al punto: la pirateria. Anch'io ho acquistato giochi pirata perché mi sembra assurdo spendere dalla 70.000 alle 140.000 per un gioco che posso avere a 3000 compreso il file.doc: si, è immorale, fuorilegge, ma è molto meno dispendioso per la mia tasca. Ma se i giochi dovessero arrivare ad un prezzo più accettabile allora anche io acquisterò software originale. Si, lo so, il prezzo alto è anche a causa della pirateria, ma nessuno singolarmente può farci niente. Ed allora, cosa fare per abbassare i prezzi?
Perché le software house non si fanno sponsorizzare come ha fatto la Virgin con *Goal*? Ormai ho letto e riletto migliaia di volte la scritta "Adidas" con relativo marchio: e se gli sponsor fossero di più? Non riuscirebbero a coprire il budget necessario per lo sviluppo di un gioco, o anche se non ci riuscissero, non sarebbero in grado di giustificare un notevole abbassamento dei prezzi? Ma te l'immagini in una simulazione automobilistica i cartelloni pubblicitari con su scritto ad es. "Swatch, the art of Changing", oppure un power up a forma di lattina di Coca Cola, o ancora i lemming che si rosicchiano un gustosissimo e gigantesco Kinder Cereali? Gli esempi possono essere migliaia, e se è vero che la fascia di utenza dei computer è elevatissima, sarebbe una grande forma di pubblicità...piglia ad esempio il Windows. Se accanto alla scritta "Windows" ci fosse scritto ad esempio "Nike" quante migliaia di persone lo leggerebbero? E per quante migliaia di volte?
Infine alcune domande:
1)Qual è l'indirizzo della Virgin?
2- Sapete se è nei programmi della Virgin l'uscita di *Goal 2*?
Grazie (in caso di pubblicazione) per avermi tolto questi dubbi

Daniele, Caltagirone

Ho passato i tuoi quesiti tennici ad Alessandro, mentre per quelli più classici le risposte le trovi dopo questi due punti: puoi contattare la Virgin (se per Virgin intendi la Virgin Interactive Entertainment Europe, al 338A Ladbroke Grove, London w10 5AH. Il numero di fax è 0044-819609900. Goal 2 è probabilmente nei programmi della casa inglese, ma non credo che lo vedremo tanto presto. Per passare all'argomento principale, devo dire (per quanto rischi il passaggio per una simpatica rubrica di Cuore) che a me personalmente, l'ultima cosa che mi attira in un gioco è che mi faccia ricordare la realtà mentre sto giocando. Una presenza pubblicitaria troppo capillare all'interno del software potrebbe dare fastidio a molti utenti, che non sarebbero più liberi di accendere un monitor

sicuri di evitare i maledetti consigli per gli acquisti. In effetti, le sponsorizzazioni nei giochi non sono cosa nuova. Ironicamente, i casi ipotetici da te citati sono riscontrabili in forme reali più o meno simili: in Indycar *trovi striscioni della GoodYear, la mascotte della 7Up Spot (vista in* Cool Spot *in praticamente ogni formato, e anche in un vecchio puzzle game per PC) raccoglie effettivamente dei power up a forma di logo della bibita, e* Pushover *della Ocean era direttamente sponsorizzato dalla Quaver's, produttrice inglese di snack (tremendi, piacciono solo a Riccardo). Il "trend" fu inaugurato dalla Mastertronic nel lontano 1985, con* Action Biker. *Ogni tanto il gioco si fermava e reclamizzava, mi sembra, delle patatine dal look alquanto nefando. Il problema, a parte la suscettibilità dell'utenza, è la mancanza di un'opportuna regolamentazione per le pubblicità all'interno del software (già le corti si trovano in difficoltà quando devono giudicare se l'ultimo picchiaduro della Data East è più o meno simile a* Street Fighter 2*), che comunque è un prodotto di ingegno umano molto meno controllabile, attualmente, di un qualsiasi commercial. Bisognerebbe impiegare gente capace di snodare i codici più intricati per controllare che sia tutto a posto. Dando via libera dissennatamente a questo tipo di concessioni si potrebbe incrinare per prima la tutela del consumatore esercitata da enti appositi, e secondo la qualità del messaggio pubblicitario: le commissioni di vigilanza potrebbero essere facilmente ingannate, seppure questo sia cyberpunkaccio da quattro soldi, da piccole "bombe logiche" (anche se non è il termine giusto mi piace un casino scrivere 'ste cose alla MC), che si autoattivano magari dopo aver lanciato ottanta volte il programma, dei veri e propri subprogrammini satellite capaci di lanciare, che so, addirittura dei messaggi subliminali. E poi, c'è un secondo punto da controllare: degli esperimenti sono stati fatti, perché allora le sponsorizzazioni nei giochi non sono tanto frequenti? C'è la possibilità che non funzionino come voluto.*

Oggettivamente, quando uno gioca, gioca: guarda il suo sprite nei giochi d'azione, guarda la strada nei giochi di corsa. Nelle avventure il discorso sarebbe forse diverso, ma probabilmente alla lunga non abbastanza remunerativo, perché chi gioca un'avventura ha generalmente l'età in cui si sa benissimo cosa siano le Nike o i bastoncini Findus, senza che un videogioco debba stare lì a ricordarglielo: voglio dire che gli utenti di computer sono abbastanza più "svegli" di chi assimila il messaggio pubblicitario a bocca aperta e con l'occhio sbarrato.

IL RITORNO DEI MORTI DI SONNO

Caro Tiziano,

chi ti scrive è un aficionados, come Ricky Lynch, ma un po' di tutte le riviste del settore videoludico e non. Ho cominciato con HC-VG, poi sono passato a Zzap! 64 (si, quello inglese, l'unico, vero, mitico original e non la porcata italica che ci propinavate soprattutto all'inizio), Zzap! Italiano (per poter giudicare occorre vedere, no?), CVG inglese, CU, ACE (ricorda niente questo nome?) e TGM, altra orrida copia dell'originale (e guarda che mi sto limitando nel denigrare), fino a stabilizzarmi alle sole 4, Generation 4 e qualche volta TGM. Ho un VCS, C128, A500, Game Boy e Lynx e conto di passare al più presto ad un PC. Tutto questo preambolo per dire che i "vecchi" (21 anni) ci sono ancora e vi seguono imperterriti, nonostante tutto. Ma non è (solo) per questo che ti ho scritto, ma perché ho visto accadere nelle nostre pagine quello che i nostri politici cercano di fare regolarmente, e cioè di soffocare, nascondere le opinioni scomode, i personaggi ingombranti. Ti chiedi perché i vari FFS, 20th century Boy non scrivono più? Intanto ti spiego perché scrivo io. Perché non c'è stata una, dico UNA lettera in difesa di Matteo Bittanti? Mi sarei aspettato un diluvio di lettere irritate, io stesso ero stato preso dalla voglia di scrivervi tonnellate di lettere piene di insulti e invece niente (perché non l'hai fatto? NdR). Lo avete liquidato come se niente fosse, da un giorno all'altro, senza fargli fare due righe di commiato o dirci perché ci ha lasciato, dove è andato. E nessuno, tra i tanti suoi "ammiratori" ha reclamato? Se è così, allora è proprio vero che noi italiani siamo un popolo di infami (Leonluca Orlando docet). Se non è così significa che gli infami siete voi e non meritereste di vendere più una sola copia di K. L'avete fatto sparire perché era diventato scomodo? Per me sì, e per me i vari FFS non scrivono più perché disgustati da tutto ciò. Non informare non è solo disinformazione, ma a volte è anche semplice occultazione (non che pensi che tutta l'informazione sia così diabolica, ma le scelte editoriali sono comuni a tutti). Con Bittanti si andava verso la strada della maturazione, che avrebbe consentito alla Posta e con lei K, magari per la sola mancanza di concorrenza seria (in Italia al massimo esiste il duopolio e l'oligopolio, alla faccia del liberismo di Berlusconi & Co.), di diventare la migliore rivista del settore. Con Bittanti si andava verso questa strada, e averlo scaricato significa non aver intenzione di migliorare, di sottoporsi ad una continua critica costruttiva, tanto il numero delle copie vendute sarà sempre lo stesso: da noi non esiste la bella e sana abitudine tutta anglosassone di non comprare più, di boicottare ciò che non risponde più alle nostre esigenze (però non c'è neanche l'abitudine ancora più anglosassone di dire che la nostra è la migliore rivista in giro. Che poi lo si sottintenda è un altro discorso, NdR).

Volete davvero dei consigli per migliorare? Bene, eccovene qualcuno.

1)Stroncate i giochi e le avventure che non supportano traduzioni e manualistica in italiano. Se vogliono vendere un gioco a 130.000 lire che almeno lo facciano venendoci incontro.

2)Migliorate le copertine e regalate qualche poster. Dov'è finito il mitico Oliver Frey?

3)Migliorate le foto: Tgm vi straccia.

4)Eliminate le interviste ai programmatori, a meno che non abbiano qualcosa di veramente nuovo da dire, ma non mi sembra (o le fate per leccare?) (ma chi, i programmatori? Che schifo, ma De Gustibus, NdR)

5)Se veramente non credete nella pirateria, perché avete eliminato il rapporto qualità/prezzo? Il prezzo è una variabile ineliminabile per chi deve compare un gioco e non è giusto che voi ve ne laviate le mani. Potreste fare due riquadri, uno col voto normale e l'altro comparato. Così non offendete neanche le case produttrici (il rapporto qualità/prezzo è parte integrante del voto stesso: col punteggio finale si riassume il valore del gioco in senso GLOBALE, appunto, e se un gioco prende 743 significa che vale 743, NdR).

6)Fate almeno una prova Hardware a numero, cose tipo digitalizzatori, stampanti e modem.

7)Fate ritornare Matteo Bittanti, ma non più come direttore della posta, tu ne sei decisamente all'altezza, ma come Direttore Responsabile: sì, proprio al posto di Albini. È ora di cambiare (oh no, un altro, NdR)

8)Pubblicate questa lettera.

Adieu!

Leonardo Bernardi

Scrivi da Roma, probabilmente sei di Roma e mi piacerebbe risponderti in romanesco, non per semplice passione vernacolare ma per rendere più chiari i concetti. Purtroppo la diffusione nazionale di K mi costringe a un linguaggio più assimilabile ai più, anche se ciò non toglie che parafrasando il geniale Guzzanti Ing. Corrado, potrei risponderti con un bel "ma dde che, aò". Sarebbe, comunque, un escamotage indegno. Lungi da me un giudizio sull'operato di chiunque e quindi pure di Matteo Bittanti, però consentimi almeno di dubitare sulle qualità messianiche dell'individuo in questione. È perché non c'era niente e nessuno da difendere, che Bittanti non è stato "difeso". È perché proprio lui non ha scritto due righe di commiato per salutare i suoi "ammiratori", che tu ci creda o meno (e ti assicuro che gli sarebbero state pagate). È, soprattutto, perché nessuno lo ha scaricato. Senza togliere niente a nessuno, se Mbf facesse il direttore allora potremmo tranquillamente eleggere Alessandro Canino Imperatore d'Italia. Non sto leccando il diretur, potrei raccontarvi anche delle sue tremende camicie con le stelline e delle figure che fa al ristorante, ma a parte la differenza di età e

di esperienza, non credo che Albini sia il rottame che dici tu, e sul fatto che sia "ora di cambiare" magari non discuto, ma se bisogna farlo allora lo si faccia con cognizione, ad esempio proponendo ME come sostituto ideale. Onestamente di lettori indignati per la dipartita di Matteo se ne sono visti al massimo tre, al contrario sono arrivate un sacco di lettere piene di complimenti per la nuova gestione (che non ho pubblicato, anche se ringrazio tutti). C'è anche qualche schizzato convinto che io sia Matteo sotto mentite spoglie, ma a parte questo tutto normale. Nessuno ha "segato" o censurato nessuno, i rapporti di lavoro iniziano e finiscono (e non sempre, proprio come in questo caso, sono i datori di lavoro a deciderlo), quelli di amicizia pure ma dal giornale questo giustamente si capisce poco. In più, cerca di spiegarmi quando mai Bittanti è stato scomodo. Io accetto e pubblico ogni critica definibile tale e se essere scomodi significa dire quello che si pensa, allora tutto il comitato redazionale (di cui il sottoscritto è solo il portavoce, per quanto a volte mi sfuggano delle opinioni che gli altri lasciano cortesemente sfuggire) è una corona di spine. Se Bittanti è stato "scomodo", adesso a parere generale è un materasso ad acqua, e non c'è bisogno che ti dica dove andarlo a provare. Senza rancore, mi raccomando. Per le tue domande: Oliver Frey è affondato con la sua Newsfield, le interviste ai programmatori resteranno finquando questi avranno qualcosa di interessante e non per forza di nuovo da dire. Se Chris Roberts si sveglia una mattina e mi dice che ha visto una mucca a pallini recitare il meglio di Alvaro Vitali, siamo tutti d'accordo sul fatto che sia una cosa nuova ma non giustifica due pagine di intervista. Se invece Roberts mi parla di come ottimizzare i codici o della vera importanza del Gouraud Shading, lo intervistiamo perché il suo è un parere autorevole su tematiche vecchie quanto vuoi ma assolutamente attuali e inerenti al contenuto della rivista. Per quanto riguarda i giochi in italiano hai perfettamente ragione, però arrivare fino a stroncare un, che so, Flashback *perché le prime copie distribuite sono in francese è da fessi. La CTO si impegna molto in questo senso, vedi* Inca 2 *e i suoi dialoghi su CD addirittura doppiati in italiano. A volte gli attori sembrano un po' Chiquito e Paquito, però lo sforzo è encomiabile e il gioco diverte involontariamente di più. Infine, gradiremmo riscrivessi per vedere se sei davvero così cattivo o se possiamo anche ragionare.*
Zmyle.

Caro Tiziano,
sono un vecchio lettore (VG, Zzap!, TGM, K), compro tutto, leggo tutto, anzi sono un po' in difficoltà perché vorrei tenere tutte le riviste in bella vista ma ormai sono troppe (attaccale ai muri di casa, NdR). Comunque adoro rileggere i vecchi numeri, sono uno spaccato di storia dei videogiochi che per un appassionato come me hanno sempre interesse. Non sono uno dei lettori famosi (mica vero, NdR), non come quelli da te citati, ho avuto un breve momento di gloria per una lettera nostalgica scritta a Zzap! nel 1989. È arrivata in un momento in cui tutti i 64isti non solo sentivano di aver perso la leadership come possessori del computer più "tech", ma anche che la loro macchina aveva intrapreso una lotta contro il tempo per sopravvivere. Adesso i nostalgici sono tanti e cominciano ad esserci anche gli amighisti minacciati dai PC, però il nostalgico non è più una novità e quindi l'argomento interessa meno. Piacerebbe anche a me rivedere qualche lettera di FFS (io ne ho vista una su un'altra rivista e francamente era meglio se non la vedevo, NdR), Spadini, San, Alessio (e tanti altri) solo per sapere che fanno, cosa pensano, ecc...: non li conosco, non li ho mai visti, mai li vedrò, però li considero degli amici, forse solo per l'hobby in comune che abbiamo e che abbiamo avuto, o perché hanno condiviso con me le esperienze e le sensazioni del mondo dei videogiochi. Non so quanto interesserà ai nuovi lettori, ai quali forse nemmeno il nome Mbf dice nulla. È per questo che sento più affinità con voi redattori, più o meno miei coetanei (non per l'età, ci mancherebbe, a 12, 14 o 17 anni ci sono persone intelligenti e preparate in questo mondo, anzi, credo che andiamo migliorando ad ogni generazione), perché comprendete cosa vuol dire aver posseduto ed essersi divertiti con uno Spectrum 48 (sembra strano ma ci si divertiva proprio), quando si gridava al miracolo per programmi come *Forbidden Forest* (ricordate la musica?) (me la ricordo, ma era meglio quella di *Beyond the Forbidden Forest*, NdR), oppure *Choplifter*. Comunque io sono ancora qui, e sinceramente spero di restare insieme a voi a lungo ancora, magari spesso in silenzio a godermi i nuovi eroi per paragonarli con i vecchi pensando ovviamente che FFS avrebbe stravinto il confronto, che Spadini avrebbe avuto gli argomenti adatti per stroncare o iniziare qualsiasi polemica, che San poteva analizzare meglio il problema o che Alessio poteva sicuramente riuscire a farsi odiare/amare da molti lettori più di chiunque altro.
Per il resto non posso dire che la posta sia peggio o meglio di una volta, cambia sempre, questo sì, gli argomenti sono a volte interessanti e a volte meno, ma è soggettivo e comunque mi diverto sempre, altrimenti avrei smesso da tempo di leggere tutto quello che riguarda i videogiochi. Nel numero di Novembre 1990 della Posta (una sola pagina, una sola lettera) c'è la missiva dell'allora 48enne Alberto Cacciari di Bologna: io mi auguro di avere la sua stessa costanza e tra 23 anni essere ancora pronto a videogiocare, e ho idea che invecchieremo insieme.

Paolo '69

Madonna che catastrofe. Non sei un uomo, sei una nemesi, ti vuoi del male. Ci vuole assai per invecchiare videogiocando, il massimo che rischi è un callo tremendo sul pollicione e un occhio di vetro. Già vi vediamo, tu e il desparecido Cacciari coi PC collegati in rete per giocare a Doom come si faceva ai vecchi tempi, e il resto del mondo che porta pecore in texture mapping a pascolare sui prati virtuali. Bah, la verità è che sono invidioso, se avessi scritto io questa lettera, avrei desiderato una risposta in cui si dicesse che lettere così fanno sempre piacere (meno al Direttore, che ormai viaggia per il tempio dei Saggi Anziani e queste mine vaganti sono peggio dell'attestato di nascita). E in realtà non si può negare che queste lettere facciano piacere, per quanto inevitabilmente siano destinate a pochi eletti. A quelli che hanno preso il PC da poco senza sapere niente di quello che c'era prima, calerà invero abbastanza poco delle nostre sbrodolate di reminiscenze. Tu pensa che c'è gente che le riviste vecchie le butta. Comunque, dal prossimo numero allegheremo a K un pacchetto di Kleenex, così tutti i nostalgici potranno evitare l'inondazione delle pagine del giornale, con conseguente deterioramento della qualità di stampa. Nonostante tutto, 20th Century Boy e Spadini continuano a non scrivere. Capisco che il silenzio sia un'arma comoda, ma se vi faccio tanto schifo come postaiolo potreste anche dirmelo, al limite abdico. Al limite.
Molto, al limite.

PIETRO TESTA DI ZUCCA

"Ci sono delle falsità camuffate che recitano così bene la parte della realtà che sarebbe malpensante non lasciarsene ingannare" (LA Rochefoucauld)
E sparse il suo richiamo per i boschi
e i verdi muschi
E il suo ululato riempì il lago
e scosse i monti
e poi fu lupo e corse folle
e poi fu falco e batter d'ali
e poi fu uomo e cuor pensante
e poi fu dio
e poi fu desto

Andrea Xtc
.....fare thee well, Matteobittantifilosofo

Ecco, appunto, capita spesso
leggo le lettere e non colgo il nesso
potrei glissare, ma lo stesso
alla fine del dì mi sentirei un fesso.
Deh, lasso impietoso che sì costringi in spire astiose
sittanto ispirato lume, poesie umbratili e generose
che le dovrei rediger in maiuscolo, col caps-lock
queste lettere quasi troppo belle per un mero K-bock (sennò perde d'effetto)
Ma pigro rempaira al core mio, e trascina la sua stazza

il desio, la speme di un'ignoranza meno vasta
del tuo poema, mio docile puledro sbrigliato,
di ignoto color e razza
non ho capito una benemerita mazza.

GENE, BONOLIS & QUELLI DELLA NEURO

Grandiosa Redazione di K,
innanzitutto devo confessarvi che acquisto, leggo e conservo la vostra rivista non da molto e precisamente dal Giugno 1993, reputandola UNICA e di grande aiuto. Dopo le "cannocche" iniziali (?, NdR) vado al motivo di questa lettera: avete mai pensato di stampare la vostra rivista su fogli mobili, tipo schede, così da poter permettere la catalogazione per argomenti in appositi contenitori. Penso che questa operazione non debba incidere sui costi di produzione, anzi, e inoltre farebbe di K una rivista inossidabile, inattacabile e inseparabile. Comunque, Complimenti.

Gianni Tedeschi, Napoli.

K come Guida Cucina e Uncinetto Magico? Ma sì, dipendesse da me anche domani mattina. E se invece vi facessimo una sorpresa e stampassimo K direttamente su CD-ROM multiformato? Quelli che vanno ancora a floppy disk (praticamente il 90% del parco lettori) potrebbero godere solo delle fantastiche colonne sonore digitali incise dalla band redazionale dopo una bella session di Guinness. A dire il vero, solo i cori tremendi di Alberto Rossetti e Andrea Minini in falsetto tipo Cheitbush e Toriamos varrebbero l'acquisto del CD. Purtroppo mi sa che le spillette resteranno l'unica cosa concreta almeno per i prossimi mesi. Sorry.

UN BEL LOOP DI MARIO MAGNOTTA

"Un colpo diretto assestato al sistema dal profondo del ghetto spirituale in cui voglion relegarci ad affogare in quel mare di chiacchiere impastate di quella morale sì falsa e opportunista che usa la censura come arma di difesa e spara a vista su quanti, credimi non tanti, rifiutano ogni forma di controllo messa in atto dai potenti, dai signori che controllan l'opinione, da quelli che correggono le bozze del copione chiamato informazione in scena tutti i giorni sugli schermi di un'intera nazione"

Frankie Hi-nrg mc

Ciao Tiziano,
È da un bel po' che voglio scrivere questa lettera, ma solo ora mi sono deciso.
La causa di questo "ritardo" è che quello che voglio dire è una cosa un po' strana: sulle pagine di K non si fa altro che leggere di giornalisti che etichettano NOI videogiocatori come "alienati", "nullafacenti", etc...
Quello che non capisco è a cosa serva parlarne fra di noi, il più delle volte sfottendo i vari (presunti) psicologi, giornalisti ed altri esseri simili. Perché finalmente non ci facciamo sentire?
Perché non gridiamo "Fatevi i $%££! vostri" una volta per tutte? Naturalmente se IO da solo scrivo al giornale per protestare sul tale articolo, la mia lettera verrà cestinata; ma se la lettera verrà firmata da "K" (che rappresenta la maggioranza di noi videogiocatori (se non mi sbaglio tirate le 80000 copie mensili) il giornale dovrà per lo meno prendere atto che non può più sparare stronzate a piede libero, ma che dovrà darsi una regolata. Su "Sette" in ogni numero c'è un articolo di scuse del redattore per cose sbagliate scritte su vari articoli, perché non dovrebbero scusarsi anche con noi? Ci manca solo che ci rinchiudano nel ghetto... So di non essermi spiegato al meglio, ma spero che abbiate appreso il concetto.
Da parte mia, IO comincerò a spedire lettere di lamentele appena beccherò un articolo che non dice il vero sul FANTASTICO mondo che ci accomuna (leggi computer).
Continuate così,
P.S. W i NEGRITA, RITMO TRIBALE, FRANKIE HI-NRG MC, e tutti quelli del MAX GENERATION.
Altro che Marini, Ragazzotti, Passini e compagnia bella!

Davide Delmonté
Davide Demente '79

*Il Cd della Max Generation contiene un sacco di buona musica, con l'unico particolare che potrebbero ascoltarla tutti tranne che gli esponenti della Max generation. A me Frankie Hi-nrg Mc non è troppo simpatico, a Riccardo piace. L'ho amato follemente quella volta che fu ospite al Costanzo Show, riuscendo a incastrare la camicia coi baffi inchiodando le asole più scoperte meglio della volta che ci andò Alice Cooper (disse che la mattina appena sveglio assomiglia a Robert Redford), e anche perché è riuscito a dire quello che voleva e come voleva da una rete, diciamo, commerciale. Controsensi dell'industria discografica, quando la promozione pagata dal promotore è necessaria al convogliatore rischia di bucare troppo il video anche se a tarda ora. Frankie dice la sua cosa anche fuori da casa sua, ma con quel pizzo spaventa i bimbi, che tanto a quell'ora sono a nanna. Ma Frankie da Costanzo non può brillare come ha fatto ad esempio in una recente intervista su Frigidaire, perché non ha la luce giusta addosso. Frankie può dire le cose più intelligenti del pianeta, ma resta il cretino col pizzetto per tante persone, come Cobain per alcuni è un deficiente che si è sparato. Così come i Ritmo Tribale possono comparire con "Sogna" sulla compilation di Max e uscire dalle casse delle macchine dei figli di papà che fanno gli alternativi di tendenza, ma provate a sostituire quel pezzo con il singolo tratto dal precedente album dei R.T. ("Tutti vs. Tutti"), che nel coro urlava "E più nessuno ce lo metterà nel c**o", con le solite, decennali melodie contorte del gruppo milanese, e ditemi se l'effetto è lo stesso.*
Questo per dire che una lettera firmata da "K", che assumerebbe un po' il ruolo dell'Associazione Consumatori, saprebbe un po' di ipocrita e di ridicolo, non sarà sicuramente un articolo di Repubblica a distruggere il mercato dei giochi e la dignità di chi gioca sapendo di giocare. Fin quando questi casi isolati (per ora) di giornalismo-immondizia resteranno isolati, tanto vale infilarsi una margherita in bocca e sorvolare con nonchalance. Se poi "Sette" accetta lo sfogo di un giocatore offeso, tanto meglio, ma credo che farebbe l'effetto della voce nel deserto o di un tossicodipendente dichiarato ma dalla sintassi perfetta. Comunque, provare costa un francobollo.

E ORA FATEVI ROSOLARE

Non c'è spazio per un'uscita di scena nel classico stile prolisso del Toniutti, quindi vi aborro senza colpo ferire in due semplici righe. Ti dirò molto in breve, o impavido lettore di cotanto rinfrescante rivista, che mentre tu ti rosoli la schiena al sole radioattivo, la redazione di K non trasloca e BBK non esplode: via Aosta 2, 20154 Milano e 02/66..., questi i recapiti, i messaggi telematici vanno indirizzati privatamente ad Apecar. Per i fax il numero è 02/33104726, ma se volete veramente farmi felice dateci dentro con le cartoline, bruciano molto molto meglio della carta termica e l'inverno prossimo venturo si preannuncia terrificante. Enjoy yer holiday in the black hole sun and love,

Tiziano

ULTIM'ORA?

È appena arrivato un trittico di lettere molto interessanti, due sull'Amiga e le sue indubbie qualità superiori da parte di Pino Mallizzeti e Mario Lorenzini: se state pensando di comprare un PC per fare grafica o generalmente spaziare un po' fuori dal campo dei videogiochi, aspettate fino a Settembre per vedere cosa hanno da dire questi due lettori devoti a Lorraine (primo ipotetico nome di Amiga, scusate la memoria storica). Terza lettera, probabilmente oscura per molti di voi ma che comunque meriterebbe molto più di una citazione, è quella di Vincenzo 1968: la redazione ti ringrazia per la solerzia e la chiarezza con cui hai risposto alla nostra provocazione, e anche se la tua lettera non è pubblicata qui, ci è piaciuta molto lo stesso. Ancora grazie.

K BOX TNT

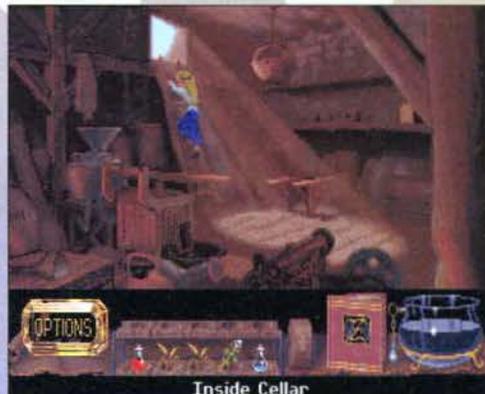
L'umorismo sul sottoscritto sembra aver ormai raggiunto proporzioni epiche: dopo le ingiuriose quanto false dichiarazioni del Tennico, un lettore ha spedito una lettera per chiedere "Mi aiuti a trovare un ago nel (Paolo) Paglianti?". Ma cosa sono poche, fallaci battute (non preoccupatevi, vi ho risposto in modo coscientemente sbagliato!) in confronto ai quintali di fax e alle tonnellate di lettere che quotidianamente vengono recapitate a Kappa e che puntualmente contengono smisurate lodi sull'utilità dei K Box TnT? A chi potreste scrivere, altrimenti, per raccontare i vostri problemi con le avventure, i vostri dilemmi nei Giochi di Ruolo, o le vostre perplessità sui puzzle che costellano la vita di ogni videogiocatore?

Tricks 'n' Tacks

Il disperato "Fu Moreno" ci faxa una supplica su *Eye of Beholder 2*: " [...] Come al solito *EOB 2* mi perdere letteralmente il sonno! Sono superbloccato: dopo aver superato la stanza delle nove pedane, mi trovo davanti a due porte: una ha la serratura rossa rotonda, mentre l'altra è protetta da una bocca magica che mi chiede un misterioso 'Marchio di Darkmoon' [...]". Beh, penso che al punto in cui sei arrivato, tu abbia già preso le quattro "trombe dei Venti" disseminate nella Catacombe: invece di salire al secondo piano del Tempio di Darkmoon, devi ritornare all'entrata (dove ti hanno accolto i due monaci) e suonare (utilizzandole come armi) le quattro trombe dei Venti guardando il Muro dei Venti, nell'angolo nord-ovest.
Per quanto riguarda le due porte che citavi, quella della serratura rossa puoi aprirla solo se hai nel tuo gruppo un Ladro (non nasconde comunque niente di importante), mentre l'altra la potrai superare solo più avanti.

Lo stesso problema della "bocca magica" attanaglia Maurizio Vineis di Biella: "[...] Al secondo piano del Tempio trovo una donna che mi chiede il marchio di Darkmoon, mentre in un'altra torre incontro una serie di bocche che mi chiedono gli oggetti più disparati di questa terra: ho utilizzato la testa della Locusta, le pietre, la spada magica, la pozione, le ossa, la gemma rossa, ma non riesco a trovare gli ultimi due oggetti.
Spero proprio che almeno voi potrete risolvere questi dubbi amletici! [...]". Beh, leggendo la risposta a Moreno avrai già capito che per la porta con la bocca (non è una donna!) dovrai attendere di finire la torre dove sei bloccato; per quanto riguarda la serie di bocche, devi inserire un qualsiasi scroll magico e una razione di cibo avariato (rotten food).

Alessandro Zollino di Monza ha scritto il messaggio più breve della giovane storia dei TnT K Box per chiederci aiuto! È "[...] bloccato nel museo di *Laura Bow II*: infatti non so cosa fare dopo aver preso il bicchiere e aver parlato con tutti". Beh, devi andare nella boutique a destra della Sala Principale e esaminare tutti i coltelli esposti nella bacheca finché non trovi quello di Ammon Ra. A quel punto entrerà la guardia del Museo che ti spedirà di corsa nella Sala, dove tutti gli ospiti sono spariti per raggiungere l'interno del Museo, che troverai aperto.
Andrea della Malva di Bolzano inizia la sua lettera con: "Caro Paolo, ti scrivo perché sei la mia sola speranza (wow, mi sembra di essere Obi Wan Kenobi!, NdR): sono infatti rimasto bloccato all'inizio di *Companions of Xanth* perché non riesco a superare il Pail e trovare una soluzione per aiutare gli abitanti dell'Isthmus Village [...]". In effetti mi ha un po' stupito la scarsezza di lettere (finora solo una!) su questo incredibile e criptico gioco della Legend; in ogni caso, devi appoggiare l'asse di legno sul masso nel canyon, mettere il sasso su una delle estremità e chiedere ripetutamente alla tua compagna di colpire l'altra estremità dell'asse: in questo modo costruirai una rudimentale catapulta che lancerà, guarda caso, il sasso nel malefico Pail, che a questo punto non potrà più spostarsi.

Claudio Campagnoli di Arcore ci scrive per chiederci ben due consigli: "[...] sono bloccato in *Privateer* dopo aver svolto le missioni per Sandoval e Tayla perché non riesco a trovare il posto in cui risiedono la Roman Lynch, Monkhouse e Rondel Corp. Inoltre vorrei conoscere le Fatality di Sonya, Kano e Scorpion per la versione PC di *Mortal Kombat* [...]". Per quanto riguarda *Privateer*, devi andare su Detroit per incontrare Leyla, che ti dirà di raggiungere Pentorville portando un carico di plastica in cambio di informazioni sul manufatto alieno.
Dopo altre quattro missioni, Leyla ti rivelerà di non sapere nulla sul manufatto, ma che Roman Lynch, un boss della malavita, può aiutarti. Leyla ti fisserà un appuntamento con Lynch su New Costantinople.
Le Fatality di *Mortal Kombat* sono: Sonya: Avanti, Avanti, Indietro e Pugno Alto; Kano: Avanti, Giù, Indietro e Pugno Basso. Scor-

Hand of Fate continua la tradizione del primo *Kyrandia*: enigmi apparentemente impossibili da risolvere con incantesimi e pozioni.

In *Eye of the Beholder 3* dovrete vedervela anche con livelli subacquei e mostri marini...

pion: Su + Fuoco e Su (da due passi di distanza).

Michele Lastrico di Genova ha incontrato diversi problemi avventurandosi negli umidi dungeon di *Ultima Underworld II*: "[...] Dopo aver superato brillantemente (o quasi) le prime sei facce della Gemma Nera del quarto livello del Castello di Britannia, mi sono completamente arenato esplorando le ultime due; infatti non riesco a trovare 1) il Moongate Rosso in fondo all'Accademia dei Maghi (trovo solo dei cadaveri di maghi morti da tempo), 2) non riesco a prendere il frammento di Black Rock nella Tomb of Praecor Loth, perché non ho capito come distruggere i massi del corridoio, 3) mi è capitato diverse volte di trovarmi in sogno davanti alla Shrine of Humility: in tutte queste occasioni, non riuscivo a toccare niente! [...]". Procediamo con ordine: 1) il Moongate rosso, insieme allo scettro del collega di Zorantus, lo trovi entrando nel Moongate nero all'ottavo livello dell'Accademia e superando il labirinto etereo; 2) per arrivare al frammento di Black Rock devi fare a pezzi i massi utilizzando un piccone; 3) per ora non puoi combinare niente nel piano Etereo vero e proprio: quando vi accederai attraverso la Gemma Nera, potrai prendere gli oggetti normalmente.

Dopo la multimedialità, arriva la multirichiesta! Fabrizio Brignoli di St. Pierre (AO) ci scrive una lettera per chiederci aiuto per ben tre giochi: "[...] ti mando questo S. O. S. perché sono bloccato nelle Ice Chambers di *Eye of Beholder 3*: infatti riesco ad attivare il primo teletrasportatore con la gemma in mio possesso, ma nella seconda stanza non so come proseguire. Inoltre vorrei chiederti come posso incontrare i Demoni di *Quest For Glory III*, perché, una volta arrivato all'acqua, non so più come fare. Già che ci sono vorrei chiederti anche come posso superare il topo di *Hand of Fate*: ho dedotto che devo utilizzare una pozione, l'ultima del mio spellbook, ma non capisco che ingrediente sia il Windy Woof [...]". Le Ice Caverns di *Eye of Beholder 3*, come ho già avuto occasione di dire, sono una sezione "bonus" di Myth Drannor: in ogni caso, devi mettere nella nicchia una Wand of Fear, che potrai trovare in uno degli edifici più a nord. Purtroppo non ho capito dove sei bloccato in *Quest for Glory III*: credo che tu ti riferisca al baratro; in questo caso, devi dire a Manu che passerete il varco con un incantesimo, e dopo esserti legato alla corda ed averne dato un'estremità, segnala a Manu di tenersi pronta. Lanciando lo spell "levitazione", la furba scimmietta ti tirerà dall'altra parte. A questo punto devi proseguire verso la città perduta, seguendo le

L'immancabile *Ultima Underworld II* continua a rovinare le notti dei nostri lettori...

Per risolvere gli illogici puzzle di *Companions of Xanth* dovrete sfruttare tutto il vostro humor inglese!

scimmie. Una volta arrivato, dovrai separarti da Manu; appena l'uomo-scimmia sarà passato, avvicinati alla porta e utilizza la pietra luminosa sull'occhio della statua di Anubi. Quando avrai superato la porta troverai i due sospirati demoni. Infine, per quanto riguarda *Hand of Fate*, devi utilizzare proprio quella pozione: l'ingrediente che ti manca è il ramo di Gnarlwood.

Un altro lettore, Giampaolo Scalera di Genova, è bloccato in *Quest for Glory III*: "[...] ho scelto di impersonare un mago, ma non riesco a superare il duello di magia con lo Stregone degli uomini leopardo. Inoltre vorrei sapere come posso superare la sala delle quattro colonne del primo *Inca* [...]". Per vincere il duello di *Quest for Glory III* devi lanciare l'incantesimo dell'asta magica; appena il tua avversario ti ha risposto, lancia l'incantesimo "retromarcia"; Quindi, dopo che ti ha lanciato la palla di fuoco, lo sciamano ti circonderà con un anello di fiamme, che dovrai abbattere con l'incantesimo "calma". Poi sarà la volta della gabbia di spine, che dovrai eliminare con l'incantesimo "apri". Subito dopo verrai circondato dalle tenebre, che dovrai dissipare con lo spell "luci fluttuanti". Dopodiché dovrai eliminare il serpente con lo spell "confusione", e infine dovrai evitare la botola con un incantesimo di "levitazione". L'affranto sciamano evocherà un demone, che potrai liquidare con una semplice pozione. Per quanto riguarda *Inca*, devi raccogliere la Stella d'Oro dal Pannello e utilizzarle per aprire le nicchie collocate nei quattro pilastri; dopodiché devi prendere il Quipu e poi il Gancio. Appena il pannello ruota, potrai prendere la Stella di Pietra che, posizionata all'interno del Pannello d'Oro, farà apparire la Sfera d'Oro.

Chiudiamo i TnT K Box di questo con la risposta all'accorata richiesta di aiuto di decine di lettori che si sono bloccati al 19° livello di *Cannon Fodder*: prima di tutto dovrete posizionare i vostri uomini al sicuro nella zona nord, a destra della costruzione, dove sarete

Finalmente potrete risolvere anche il famigerato diciannovesimo livello di *Cannon Fodder*.

abbastanza riparati contro gli attacchi dell'elicottero nemico; per completare la missione, dovrete mandare almeno un uomo vicino ad ognuno dei tre 'pulsanti bianchi', che si trovano a nord, a sud ovest e a sud est. Per questo motivo dovrete dividere dal gruppo principale due soldati: il primo dovrete mandarlo a sud ovest, cercando di scappare velocemente non appena appare l'elicottero nemico, mentre il secondo dovete mandarlo verso il 'pulsante' a nord. Con i rimanenti quattro soldati dovrete raggiungere l'ultimo 'pulsante' a sud est, che purtroppo è protetto da una torretta (oltre all'onnipresente elicottero). Non tentate in alcun modo di distruggere le torrette ed evitate di esplorare la zona a nord (che è protetta da una malefica jeep!). Se l'elicottero inizia a darvi fastidio, dividete il gruppo ed effettuate un vero e proprio slalom tra i proiettili nemici. Tuttavia l'elicottero, dopo aver sparato una ventina di bombe, tornerà alla propria base verso sud est: potrete colpirlo e distruggerlo con un colpo di bazooka solo quando è a terra.
Ricordatevi inoltre che l'elicottero è posizionato vicino al punto di partenza: infatti, una volta premuti i tre 'pulsanti' contemporaneamente, potrete utilizzare questo elicottero per massacrare tutti nemici in poco tempo! Onore e gloria vanno a Nicola "Last Star Fighter" Melchiotti, che ha preso carta e penna per mandarci la soluzione di questo infido livello.

L'ANGOLO DEL Tennico

A cura di
Alessandro Cattelan

Torna anche questo mese lo spazio gestito dal nostro "tennico" di fiducia. A giudicare dal numero di lettere ricevute, la rubrica sembra essere gradita, speriamo di riuscire ad accontentare tutti, ma vorremmo invitarvi a essere il più specifici possibile riguardo alla configurazione del vostro computer, soprattutto per i PC, in modo da consentire ad Alessandro di individuare esattamente la fonte dei vostri problemi. Comunque, se vi perdete fra i file di inizializzazione dell'MS-DOS, non sapete quale espansione di memoria acquistare per il vostro 1200 o la scheda sonora dei vostri sogni si rifiuta di funzionare con il vostro gioco preferito, non abbiate timore, scrivete all'Angolo del Tennico, l'indirizzo ormai lo conoscete: Studio VIT - Via Aosta, 2 - 20155 Milano.

Sono un ragazzo di 18 anni e vi scrivo per porvi alcuni quesiti:
1) Mi sapreste dire se un 486 DX2 66mhz con bus PCI, controller PCI e scheda video PCI possa far funzionare giochi come Sim City 2000 o Links 386 che richiedono un driver VESA?
2) Cosa mi consigliate di acquistare: un 486 DX2 66mhz VESA o un 486 DX2 66 MHz PCI?
3) Differenze tra PCI e VESA
Spero che possiate pubblicare la mia lettera e rispondere ai miei quesiti perché credo che queste domande se le pongano molti ragazzi che vogliono acquistare un PC.

Niko "Batman"

Il tuo è un errore piuttosto comune: VESA non è sinonimo di Local BUS nonostante esista uno standard "VESA Local BUS". Quando qualche anno fa nacquero le Super VGA ci si accorse del problema della compatibilità del software. Ogni scheda grafica rispondeva a comandi proprietari per le modalità estese (640x480 in 256 colori e superiori) complicando enormemente la vita agli sviluppatori di software che si vedevano quindi costretti a creare driver interni alle applicazioni per pilotare direttamente i chipset. Nacque quindi lo standard VESA, una vera e propria associazione tra i più importanti produttori di schede video, che sancì l'utilizzo di un set di comandi comune a tutte le SVGA, oggi universalmente adottato.
In seguito ci si accorse che per quanto potesse essere veloce un chipset, il collo di bottiglia provocato dal BUS ISA a 16 bit avrebbe causato una drastica riduzione delle performance. Escluso il sistema EISA perché troppo costoso, vennero elaborati due standard Local BUS a 32 bit da due gruppi concorrenti: il suddetto gruppo VESA e un outsider, la OPTI, affermato produttore di chipset per motherboard 386 e 486. L'unione, si sa, fa la forza e lo standard OPTI Local BUS, seppur leggermente migliore rispetto all'avversario, dovette soccombere. Dobbiamo peraltro notare che le schede progettate in entrambi gli standard hardware rispondevano a livello software alle specifiche VESA; una ET4000 OPTI Local BUS era quindi perfettamente compatibile con una ET4000 VESA Local BUS.
Nacque poi il Pentium, a 64 bit, e tornò a presentarsi il problema del collo di bottiglia sul BUS dei dati. Intel sviluppò quindi lo standard PCI a 64 bit, progettato espressamente per supportare le nuove generazioni di microprocessori del colosso americano: Pentium, P6 e, probabilmente, P7. Più propriamente dovremmo dire PCI Local BUS dal momento che anche questo tipo di BUS gestisce un collegamento diretto con la CPU. Non vi saranno problemi di compatibilità (se i programmatori non faranno i numeri cinesi per scavalcare le specifiche SW) con le SVGA PCI dal momento che queste saranno compatibili VESA.
Rispondo finalmente alle tue domande:
1) Per i motivi succitati, sì.
2) Anche su un 486 si possono notare dei vantaggi utilizzando il BUS PCI (10-15% in più su VGA e controller). Il problema è che attualmente le schede PCI (motherboard VGA e controller) hanno un costo decisamente più elevato rispetto alle corrispondenti Local BUS, addirittura prossimo a quello di un sistema Pentium. Il mio consiglio è: acquista un 486 VESA Local BUS oppure un Pentium PCI. Il 486 PCI è consigliabile solo se tu volessi passare in breve tempo a un Pentium conservando quindi le schede aggiuntive.
3) Abbiamo già dato

Insuperabile Ale,
da quando è nato L'angolo del Tennico ho sempre pensato che finalmente fosse giunta l'ora di scrivere a Kappa, avendo maggiori possibilità di risposta, rispetto ad altri spazi, dato che il tuo pubblica solo lettere impregnate di domande tecniche. Questa volta non si tratta di quesiti riguardanti tanto per cambiare i soliti PC, ma riguardano il nuovo nato a casa Commodore: il CD³². Ne posseggo uno e sono pienamente soddisfatto del mio acquisto, sia per le sue buone potenzialità, sia per i numerosi titoli di software che ogni mese leggo nelle vostre uniche preview, ma non vorrei dilungarmi troppo ed inizio con le domande:
1) Con il modulo FMV, potrò visualizzare sul mio CD³² i film su CD-I, i PhotoCD e anche i giochi del CD-I?
2) Se per questo modulo verranno sviluppati dei giochi, essi saranno creati in un unico formato, leggibile ad esempio sia sul 3DO che sul CD³²?
3) Mi è sembrato di capire che uscirà un chip che renderà il software 3DO compatibile CD³². È vero? Quando uscirà? Quale sarà il suoi prezzo?

Grazie in anticipo e tanti complimenti a tutti.

Roberto Marzorati - Milano

Premettendo che chi sceglie di iniziare una lettera con "Insuperabile Ale" è già sulla buona strada per la pubblicazione, approfitto volentieri dell'occasione di parlare dell'Amiga CD³² che compare molto raramente su queste pagine. Passo direttamente alle risposte.
1) Il modulo FMV serve per scompattare in tempo reale file in formato MPEG, ovvero dei dati compressi che contengono immagini video a 30 fot/s e sonoro stereo digitale (44,1 Khz in stereo). È stato creato un nuovo formato standard chiamato Video CD per i film e i videoclip che utilizzano la compressione MPEG. I video CD possono essere letti dal CD-I, dal Amiga CD32, dal 3DO se equipaggiati con modulo FMV, e persino da PC e MAC se dotati di schede di decompressione MPEG.
Per quanto riguarda i PhotoCD il discorso è similare: tutti i sistemi, e quindi anche il CD³² possono visualizzarne le immagini grazie a software spesso inclusi nel firmaware della macchina (CD-I, Amiga CD³², 3DO). I giochi del CD-I, invece, sono prerogativa della macchina multimediale della Philips, dal momento che sono stati sviluppati specificamente per microprocessore e coprocessori di quella piattaforma hardware.
2) Come sopra: i giochi sviluppati per l'Amiga sono scritti con codice specifico per il microprocessore 68000, talvolta ottimizzato per il 68020, e non hanno quindi alcuna speranza di girare su un RISC come quello contenuto nel 3DO.
3) Per quanto ci è dato attualmente di conoscere la sola scheda 3DO per un sistema diverso attualmente in progetto è quella che sta sviluppando la Creative Labs (quella della SoundBlaster) da inserire nel PC. Temo che le voci a proposito di kit di compatibilità 3DO Amiga CD³² non siano fondate.

Mi chiamo Davide, ho 15 anni e ho deciso di scrivervi questa lettera perché da quando ho comprato il computer nuovo (prima avevo un mitico 286 a 12 MHz) sono continuamente pervaso da dubbi. Ora possiedo un 486 DLC a 33 MHz ma di questo computer so poco o niente e quindi non so come poterlo migliorare.
Allora ho deciso di porvi una serie di domande alle quali spero possiate rispondere:
1) Quali sono le caratteristiche di questo computer e come prestazioni a quale della Intel può essere paragonato? (ho il coprocessore matematico!)
2) Il BUS è un ISA ma mi hanno detto che il VESA LOCAL è migliore, perché?
3) Se voglio cambiare la scheda grafica con una SVGA compatibile VESA devo cambiare il controller ISA del computer? (ora ho la normale VGA).
4) La scheda SoundBlaster 2.00 è stereo o mono?
6) Se voglio acquistare un CD-ROM quali sono le prestazioni che i giochi fino ad ora richiedono perché possano girare fluidamente e senza scatti?
7) C'è un modo per accelerare il computer senza dover passare a un sistema superiore?
8) Se invece sono costretto a passare ad un sistema superiore devo cambiare la CPU o la motherboard e che differenza c'è tra queste due?
9) Perché sotto Windows nel benchmark delle Norton Utilities la velocità del computer cambia continuamente passando da quella di un 286 a una 3 volte più veloce del Pentium?
10) Un mio amico mi ha detto che acquistando la scheda grafica Paradise Windows Accelerator il suo computer è passato dalla velocità di 33 MHz a quella di 50 MHz, è possibile?
11) C'è un modo di far funzionare *Sim City 2000* con la normale VGA?
Vi saluto tutti,

King David.

Lettera lunga e articolata alla quale cercherò di replicare in modo breve e disarticolato.
1) Il 486 DLC è una via di mezzo tra il 386 e il 486 sviluppato dalla Cyrix, affermato produttore di microprocessori compatibili Intel. Si tratta di una CPU che abbina una piedinatura esterna compatibile con il 386 a una architettura interna compatibile con il 486. Un sistema che consente un facile upgrade dei sistemi 386 pur senza garantire le performance dei 486 nativi dei quali è più lento circa del 10-15%, a parità di MHz, a causa del collo di bottiglia sul suo bus interno. Inoltre non dispone di un coprocessore matematico interno come il 486 DX ma controlla una unità esterna compatibile con l'80387.
2) Leggi la risposta a Niko "Batman".
3) Idem
4) La SB Pro 2.0 consente di campionare in stereo fino a 22 KHz con 8 bit di risoluzione oppure a 44,1 KHz sempre con risoluzione a 8 bit.
5) E il 5?
6) Assolutamente e irrevocabilmente un 300 Kb/s con tempo medio di accesso inferiore ai 400 ms. Tra i più diffusi Panasonic (distribuiti e rimarchiati anche dalla Creative Labs), Sony e Mitsumi. Ridondanti le prestazioni degli SCSI come Nec e Pioneer a 450 e 600 Kb/s.
7) Si possono incrementare le prestazioni grafiche (sotto Windows) con una scheda acceleratrice per Windows oppure migliorare lo scrolling con una scheda basata su chipset veloci (es. ET4000). Per le prestazioni velocistiche l'unica soluzione è il passaggio a una CPU più veloce.
8) La CPU è il microprocessore (386, 486, Pentium, ecc.) mentre la motherboard è la scheda sulla quale è montata la CPU e sulla quale sono presenti gli alloggiamenti per le schede di espansione. Nel tuo caso c'è il rischio che la tua scheda madre possa ospitare soltanto CPU 386 e quindi per passare ad un 486 vero probabilmente dovrai sostituire anche la motherboard
9) I risultati dei benchmark sono spesso meno affidabili delle promesse dei politici ma nel tuo caso probabilmente c'è qualche cosa che non va a livello di configurazione del sistema, oppure cerchi di far funzionare il sysinfo per DOS da Windows.
10) Il tuo amico probabilmente ha bevuto come una spugna, oppure si riferisce solo alla velocità relativa della VGA.
11) Purtroppo no

Caro Alessandro,
posseggo un 386, acquistato due anni fa; ormai quasi tutti i programmi hanno richieste hardware tali che il mio computer a mala pena riesce a soddisfarle, allora sarei intenzionato a passare ad una macchina più potente e qui mi serve un tuo consiglio: che caratteristiche dovrebbe avere per non diventare obsoleta dopo qualche anno?
Un altro mio dilemma è se scegliere un computer assemblato oppure uno di marca ed anche qui vorrei un tuo parere. Per concludere ti vorrei porre alcune domande lampo:
1) È gia stata fissata la data di uscita del nuovo processore che dovrà superare il Pentium?
2) Che caratteristiche avrà?
3) Secondo te, per l'acquisto di un nuovo computer, sarà meglio aspettare l'uscita di questo chip che probabilmente abbasserà i prezzi delle altre macchine oppure no?
Sperando di avere risposta a tutto ciò, ti saluto.

BRUSS!!

Questo è il momento buono per passare a un Pentium, magari a 66 MHz PCI. I prezzi cominciano ad essere abbordabili e alcuni software ludici verranno presentati in versioni ottimizzate per la potente CPU Intel. Se te lo puoi permettere è l'acquisto migliore come rapporto prezzo/prestazioni. Se invece sei in relative ristrettezze il buon 486 66 MHz è sempre un'ottima scelta.
Per ciò che riguarda il P6, ovvero il successore del Pentium, l'Intel è abbottonatissima, comunque la data di uscita prevista è un giorno di sole dell'estate '95. Si sa solo che arriverà a 300 mips (contro i 100 del Pentium 100 MHz) e in architettura parallela con 4 CPU si potranno raggiungere i 1000 mips (1 bips!!!!).
I prezzi, peraltro, saranno inurbani, almeno inizialmente, e assolutamente non ti consiglio di aspettare. Anche perché Intel sta già lavorando al P7....

ANNUNCI

VENDITA

VENDO i seguenti giochi per PC: *Doom, Wing Commander Deluxe, Ultima 6, Syndicate, Lemmings e Flight Simulator.* Vendo inoltre cartucce per Mega Drive jap come nuove, tra cui *Bonanza Bros, World Cup Soccer, Gynoug, Toki, World Trophy Soccer, Gain Ground, Double Dragon 2, Granada* e *Super Real Basketball.* Per chi lo volesse, possiedo anche l'adattatore per cartucce giapponesi-europee. Vendo anche giochi NES: *Rad Gravity* e *Robocop 2.* Se siete interessati, chiamate il seguente numero:
Sissy tel. 039/2005756

Pilota civile appassionato di simulazione aerea su PC. VENDE scenari creati con *A&SD* per *FS4b* o *FS5.* Sono disponibili i seguenti aeroporti: Corfù, Cefalonia, Zante, Andravida, Atene Elefsis e Atene Int. (area greca); Spalato, Dubrovnik e Sarajevo (area bosniaca); Zurigo, Monaco e Francoforte (area svizzera e tedesca). Per informazioni più dettagliate scrivete o telefonate a:
Stefano Caporelli - Via Panoramica, 5 - 60015 Falconara (An). Tel. 071/911786 (dalle ore 20:45 alle ore 22:00).

VENDO A500 espanso a 2 Mb di RAM, modulatore TV, copritastiera, mouse, interfaccia 4 joystick Genias e non, interfaccia Midi, manuali originali, applicativi, linguaggi, musicali e giochi originali, tra cui *Larry V, Indiana Jones and the Last Crusade, Monkey Island, Formula One Grand Prix.* Il tutto perfettamente funzionante.
Stefano tel. 0445/401052 ore pasti.

VENDO C64 in buone condizioni con 82 cassette a sole L. 200.000.
Stefano Caruso - Via G. Iannelli, 494 - 80131 Napoli.

VENDO 2 tastiere IBM mai usate a L. 50.000 cad. non trattabili.
Marzio tel. 0173/615355 (preferibilmente ore pasti).

VENDO per PC originali a metà prezzo: *Ultima Underworld 1 & 2, Police Quest 3, Star Trek 25th Anniversary, Savage Empire, TV Sport Basketball, Presumed Guilty.* In blocco a L. 199.000.
Emilio tel. 0543/67386.

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: *A-Train, Gunship 2000, Midwinter II, Civilization, AV-8B Harrier Assault Jet, M-1 Tank Platoon, Powermonger, Mig-29M Super Fulcrum, Deuteros, UMS I & II, UMS Planet Editor, Birds of Prey, Campaign, Merchant Colony, Harpoon & Scenarios, Conflict: Middle East.*
Davide tel. 0423/83379 (lasciare messaggio).

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali in perfetto stato: *Monkey Island 2* a L. 40.000, *Cruise for a Corpse* a L. 30.000, *W. Gretzky Hockey* 2 a L. 30.000.
Giorgio Prudenzano - Via Zante, 30 - 20138 Milano.

VENDO espansione interna da 512 Kb per Amiga 500/500 Plus nuovissima, mai utilizzata a L. 45.000.
Enrico tel. 06/9694720.

VENDESI Amiga 2000 con doppio drive interno, cavo scart e modulatore TV a L. 300.000, HD da 20 Megabyte con controller SCSI a L. 100.000, RAM 3 Megabyte a L. 100.000, monitor Philips 8833 stereo a L. 300.000, numerosi giochi e modem Datatronics 2400 baud a L. 100.000, oppure in blocco a L. 800.000 trattabili.
Fabrizio tel. 06/5192698.

VENDO i seguenti programmi originali per Amiga: MiniOffice (WP + DB + SP) a L. 70.000; *Body Blows,* Amiga In Famiglia, Amiga In Banca, a L. 30.000; *Alien Breed Special Edition, Premiere Manager, Quack, F17 Challenge* a L. 25.000. Per PC CD-ROM, *TFX* con manuale in italiano a L. 70.000.
Maurizio tel. 0775/200890 (dopo le ore 21:00).

VENDO i seguenti giochi per PC: *Day of the Tentacle* (L. 32.000), *Monkey Island 1 & 2* (L. 15.000 e L. 22.500), *Doom* (L. 25.000), *Alone in the Dark 1 & 2* (L. 22.500 e L. 36.000), *Sam & Max* (L. 32.000) e molti altri. Massima serietà.
Simone tel. 0733/816564 (ore pasti).

VENDO Amiga 2000 con hard disk da 60 Megabyte, mouse, joystick, modulatore TV, manuali, giochi e programmi, il tutto in ottime condizioni a L. 450.000 non trattabili. Massima serietà.
Giuseppe tel. 0342/802209 dalle ore 15:00 alle ore 17:00.

VENDESI computer Amstrad CPC 464 con monitor GT65 + programmi e molti giochi.
Mario Leone - via Rio Fresco - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/269132.

Attenzione!!! Occasione imperdibile! VENDO Commodore CD[32] ancora in garanzia + 11 giochi (tra cui *Microcosm, Defender of the Crown II* e *Trolls*) a sole L. 400.000. Vendo inoltre Super Nintendo Pal + 4 giochi (*Super Mario World, Street Fighter II, Alien III, Starwing*), a sole L. 300.000.
Massimo tel. 080/337364.

VENDO i seguenti giochi in confezione originale per PC: *The Godfather* (L. 25.000), *The Terminator* (L. 30.000), *Caesar* (L. 40.000), *Eternam* (L. 45.000), *Michael Jordan in Flight* (L. 60.000), *Prince of Persia 2* (L. 60.000), *Cisco Heat* (L. 20.000). Garantisco massima serietà e onestà.
Stefano tel. 02/92107281 (ore pasti).

VENDO hard disk A590 + Setup Disk + Ram test + Chip di memoria + programma Deluxe Paint IV e *Police Quest III* installati a L. 670.000 trattabili.
Giuseppe tel. 091/8722869 (ore pasti).

VENDO giochi per Amiga e PC, tutti originali e in ottime condizioni. Inoltre cerco gli introvabili *Life & Death 1* e *2* per PC.
Simone tel. 0522/964527.

CERCO

CERCO appassionati di videogiochi con grande fantasia che mi diano delle idee innovative da implementare in futuri videogiochi di qualsiasi genere. Un ringraziamento infinito a chiunque mi manderà un aiuto, anche piccolo. Aspetto speranzoso numerose risposte!
Massimiliano Bellino - Via Torino, 23 - 10090 Bruino (To).

CERCO trucchi e cheat mode per i seguenti giochi Amiga: *Alien 3, Jim Power, Magic Pockets, War Zone, Fire Force Mercs.*
Giovanni Giordano - via Campo Sport. P.56 - 84085 Mercato San Severino (Sa) - tel. 089/825549.

CERCO disperatamente il manuale in italiano dell'Amos per Amiga.
Tel. 0337/318112.